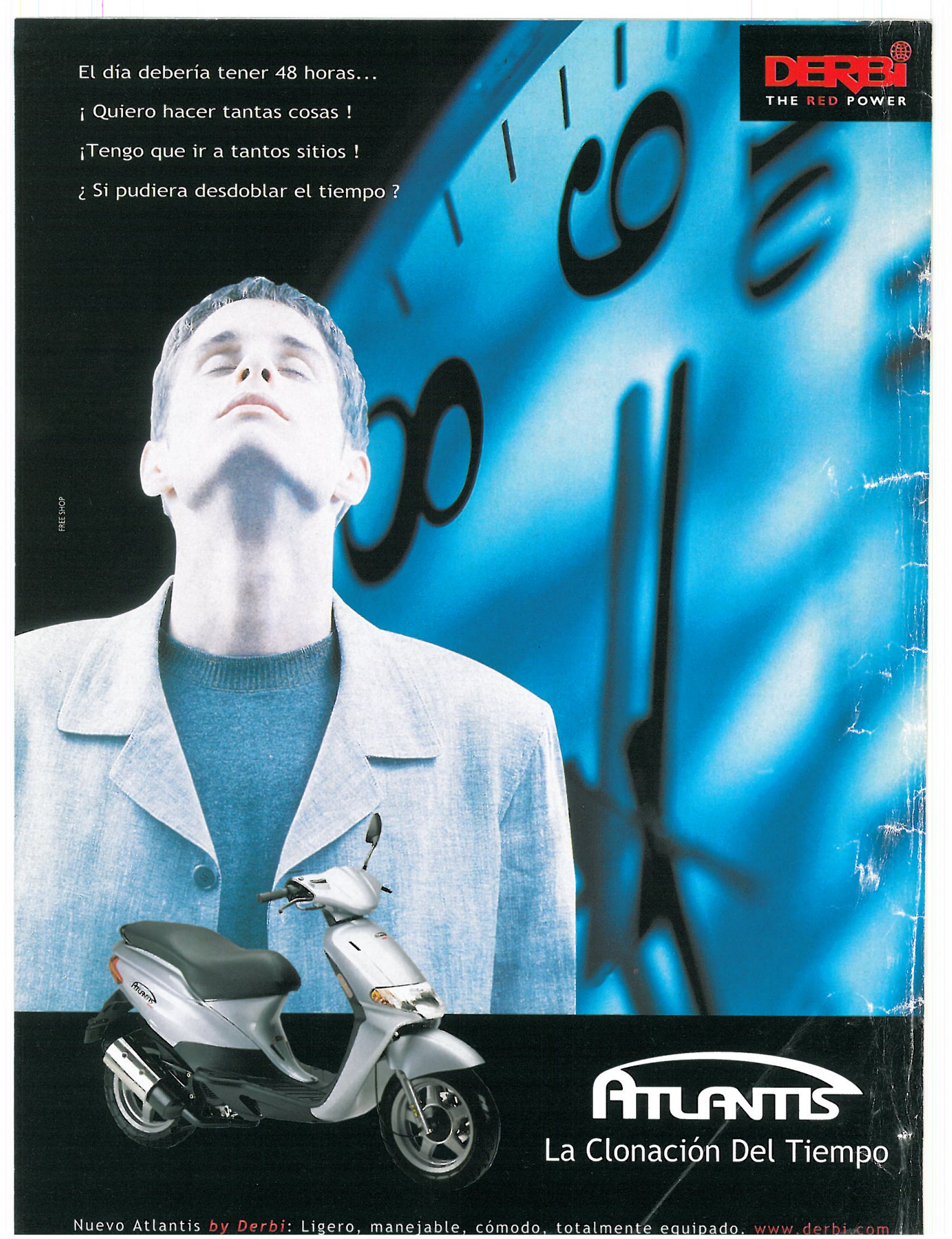


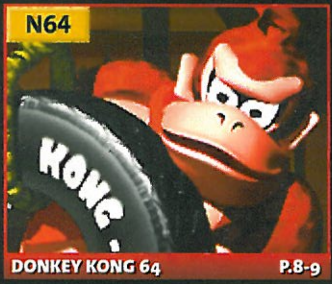
Nº2 Julio de 1999 - CADA MES EN TU KIOSCO
395 Ptas. Portugal- cont. 495 Esc.
SCREENFUN
La única revista con todos tus videojuegos
PC • PSX • N64 • GB• SEGA
¡Caliente! En la playa con Lara
REGALO ALFOMBRILLA STAR WARS
JUEGOS
C & C: Tiberian Sun, Age of Empires II, R-Type Delta, Bugs Bunny, Mario Bros. DX, GTA London 1969…
ESPECIAL
Haz tu propio holograma
Cómic: Lara Croft
Joysticks del futuro
POSTERS
Soul Reaver
Driver
SORTEOS
1 Playstation, 1 GBC, 1 Nintendo 64, 5 cómics de Lara Croft, 3 figuras Star Wars, 5 coches a escala de Ridge Racer
El juego de la película
STAR WARS
EPISODIO I: LA AMENAZA FANTASMA
Vuelve un clásico…
Donkey Kong 64
Gigantes de acero a tu mando…
Mech Warrior 3
Los vampiros se apoderan de tu monitor
Legacy of Kain: Soul Reaver
Especial carreras:
DRIVER
MIDTOWN MADNESS
V-RALLY 2
Así se hizo: Matrix • Hardware: Pentium III contra Pentium II


El día debería tener 48 horas...
¡ Quiero hacer tantas cosas !
¡Tengo que ir a tantos sitios !
¿ Si pudiera desdoblar el tiempo ?
DERBI
THE RED POWER
FREE SHOP
ATLANTIS
La Clonación Del Tiempo
Nuevo Atlantis by Derbi: Ligero, manejable, cómodo, totalmente equipado. www.derbi.com

¡Bienvenido al número 2 de SCREENFUN! Un nuevo número cargado de todo lo que te interesa. Desde los juegos que están a punto de llegar como Donkey Kong 64 y C&C Tiberian Sun pasando por los que ya puedes comprar como Star Wars: Episodio 1 y Soul Reaver. Además para los aficionados a los juegos de carreras, una auténtica avalancha: Midtown Madness, V-Rally 99, Driver y los trucos de Beetle Adventure Racing y Ridge Racer 4. Y aquí no acaba la cosa: software, hardware, internet, cine, cómics, música... ¡Todo! 76 páginas especialmente dedicadas a ti, SCREENFUNERO. ¡PRESS START!



PC — STAR WARS EPISODE I — P. 18-19



N64 — DONKEY KONG 64 — P.8-9



PS — DRIVER — P.26-27

JUEGOS

IMPACTO INMINENTE

ÉXITOS

BANCO DE PRUEBAS

Por orden alfabético:

Foto portada: Bravo Press



PC — C&C: TIBERIAN SUN — P. 4-5



THE MATRIX — P.64-65-66



PS — SOLUCIÓN COMPLETA RR4 — P. 34-35



WEBS STAR WARS EP. 1 — P. 72-73

PC

HARDWARE

SOFTWARE

INTERNET

Y MÁS...

ESPECIAL

CINE

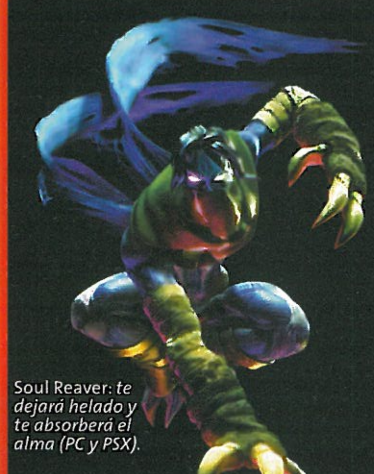
ARTICULOS

SCREENFUN TRUCOS



¡100% PROBADOS!
Todos los trucos y códigos están comprobados y funcionan a la perfección. ¡Para que no te lleves un chasco!

¿No encuentras todos los cheats en Beetle Adventure Racing? ¿Quieres conseguir todos los coches de Ridge Racer 4? Tranquilo, que aquí tienes la solución: ¡SCREENFUN-TRUCOS! 16 páginas coleccionables con todos los trucos y secretos de tus juegos favoritos. Y por si esto no fuera suficiente, en SCREENFUN te ofrecemos todavía más: TRUCOS POR CARTA. Mándanos una carta con tus dudas, consultas y, por supuesto, con los trucos que hayas descubierto tú mismo, y te contestaremos lo antes posible. SCREENFUN: TRUCOS POR CARTA apdo. 51.323, Madrid 28080.



Soul Reaver: te dejará helado y te absorberá el alma (PC y PSX).

COMMAND & CONQUER® TIBERIAN SUN™



Después de una falsa alarma, parece que por fin 'Command & Conquer: Tiberian Sun' llega a España. Pero aún tendrás el veranito de por medio para hacerte una idea de todo lo que te espera...

Te imaginas que apareciera un extraño mineral en la Tierra con capacidades para expandirse y aniquilar a la población entera? ¿De dónde sale este mineral, el tiberium? ¿Quién anda detrás de todo esto? Nos encantaría responder a tus preguntas, pero tendrás que averiguarlo por ti mismo. De momento, te ponemos en situación: hace veinte años, el GDI (Global Defense Iniciative) venció al grupo terrorista La Hermandad de Nod. En la actualidad, el tiberium, con sus dañinos poderes, está totalmente extendido; el grupo GDI subsiste en el Ártico, donde el frío evita que el terrible mineral y sus efectos se reproduzcan aún más. Mientras, la vencida Hermandad de Nod consigue reagruparse con su líder Kane a la cabeza... ¡y eso que lo creíamos muerto! Los supervivientes del grupo terrorista consiguieron sobrevivir buscando refugio en las cuevas subterráneas, y lo peor es todo lo que están experimentando con el temido tiberium...

Esta vez, como en las anteriores partes, puedes volver a elegir si quieres dirigir a los *buenos* o a los *malos*, y además habrá un tercer grupo, formado por civiles que han sufrido mutaciones a causa del tiberium y que se han hecho con armas que sobraron en las anteriores guerras. Esta tercera fuerza no es jugable, pero podrás intentar que se pongan de tu parte o contratar sus servicios.

La aparición de *Command & Conquer 3: Operation Tiberian Sun* estaba prevista para finales de 1998, pero a causa de reajustes finales, la compañía desarrolladora, Westwood, aplazó su salida. Pudimos verlo por primera vez en la quinta edición del E3, Electronic Entertainment Expo, celebrada el pasado mes de mayo en Los Ángeles, aunque no llegará a España hasta el mes de septiembre, ¡y esta vez esperamos que no haya más retrasos!

Le odiarás o le amarás, según elijas cuál es tu bando, pero en realidad, el malvado Kane...

...es un tipo simpático: aquí le tienes posando para nosotros en el estudio de Westwood.

La fábrica de renderización de Westwood con su enorme batallón de PCs.



James Earl Jones encarna al General Solom de GDI, que te dará órdenes.



El trío de diseñadores, Michael Lightner, Adam Isgreen y Patrick Connelly, ha trabajado duro.



También hay ciudades neutrales en el conflicto del tiberium.Tendrás la posibilidad de ocupar importantes edificios, como hospitales y fábricas.

Entrevista con Erik Yeo

Aunque recientemente dejó Westwood, Erik Yeo fue el jefe de diseño de Tiberian Sun.

ScreenFun: ¿Tienes algún otro hobby que no tenga nada que ver con los videojuegos?

Erik Yeo: Oh, vaya, qué difícil... Ah, sí, esquiar. También me gusta coleccionar todo lo que tenga relación con *Star Wars*. Menos mal que no tengo hijos, ¡me quitarían todos mis juguetes! *(ríe)*.

ScreenFun: ¿Qué juegos de PC te han impresionado?

Erik Yeo: Me lo he pasado muy bien jugando al shooter en 3D *Unreal*. De los juegos de estrategia, *KKND 2* me pareció muy bueno.

ScreenFun: Según tú, ¿cuál es la mejora más importante de *C&C 3*?

Erik Yeo: En *Tiberian Sun*, la simulación del mundo del juego es mucho más realista que en los *C&C* anteriores. Los efectos de cada acción son mayores. Al probarlo me pasó lo siguiente: se destruye un tanque sobre una colina. Uno de sus restos sale volando y baja la montaña, de forma que daña una de mis unidades. Pero aún hay más: el resto calcinado hace arder un árbol y acaba con un incendio forestal, de forma que se abre una franja en el paisaje. Además, tiene un árbol de misiones muy inteligente. Dependiendo del rendimiento y de las decisiones, cambiará el desarrollo de la historia.



Juego de saltos: la infantería, equipada con jump jets, sobrevuela los obstáculos adversos.



Ataque nocturno: Los cyborgs de GDI defienden su base.

Cuidado con el tanque Disruptor: su capacidad de destrucción es bestial.

INFO

'C&C' para novatos

¿Cómo? ¿Que todavía no has jugado a ***Command & Conquer?*** No pasa nada, aquí te explicamos de qué va el juego:

En un futuro no muy lejano se descubre en la tierra un misterioso mineral, el tiberium, que se puede transformar en todos los metales, por lo que es muy codiciado en una guerra que se está desarrollando en Europa y África. El ejército GDI combate contra la organización terrorista NOD, cuyo cabecilla es Kane. El conflicto acaba con la victoria de GDI y la muerte (aparente) de Kane.

La historia de ***Tiberian Sun,*** que se desarrolla unos años después, enlaza con lo anterior. El tiberium se reproduce de forma brutal y envenena a la gente. Hay regiones enteras inhabitadas, y los pocos supervivientes se convierten en monstruos. A todo esto se suma la reaparición de Kane, que enfrenta a los restos que quedan de NOD en un nuevo combate contra GDI. ¿De qué parte se ponen los mutantes? ¿Cuál es el verdadero significado de tiberium?

Si ya conoces los antecesores *Command & Conquer: el conflicto de Tiberium* y *Alerta roja*, seguro que estarás esperando con ansia la aparición de su última entrega, *Tiberian Sun*. ¡No es para menos! **A todos los juegos de esta saga les define el ofrecer un manejo muy fácil, unas misiones fascinantes e historias alucinantes.** Construyes tu base con tiempo límite, produces nuevas unidades, sacas la materia prima tiberium y envías a tus unidades a combatir en violentas batallas.

El mundo del juego es más colorido, gracias a una mayor resolución, destacan también unos fascinantes efectos de luz y una simulación muy exacta: ¡hasta los ríos se congelan y, así, las colonias de tanques pueden atravesarlos! Las lluvias de meteoritos forman grandes cráteres, donde se multiplica el codiciado tiberium, y los bosques te ofrecerán cobijo hasta que las tropas con lanzallamas lo dejen todo hecho cenizas... ¡Pandilla de salvajes!

Los programadores han dotado al enemigo con altas dosis de astucia: él analiza qué tácticas necesita para acabar contigo y cómo hacerlo sin cometer ningún fallo: en este juego sudarás la gota gorda si quieres vencer.

Las nuevas expediciones de cada unidad tienen un alto valor estratégico, y todos aquéllos que tengan un arma pueden ascender de rango si sobreviven a las batallas. En total hay tres etapas, en las que se mejoran las armas, el equipamiento y la velocidad. Además, puedes atraer a la población de civiles mutantes construyendo edificios que te serán de gran ayuda. Presta atención, porque entre los civiles hay un francotirador que neutralizará los vehículos enemigos. Además, también recibirás exhaustivos informes para las distintas misiones.

Las secuencias gráficas y los vídeos digitalizados con conocidos actores recrean el ambiente: Westwood contrató los derechos de estrellas de Hollywood, como James Earl Jones *(La caza del octubre rojo)* y Michael Biehn *(Terminator)*. ¡Qué lujazo!

Para el papel protagonista no se fueron tan lejos: Joe Kucan (un empleado de Westwood) reencarna al demoniaco Kane, el cabecilla del ejército NOD; un papel que le ha hecho famoso entre los fans de la saga.

Se ha prometido que la versión de PC del juego de estrategia aparecerá a finales de septiembre. Todavía no se sabe oficialmente para qué consolas se reconvertirá el juego.

Pero algo sí es seguro: *Tiberian Sun* no será el ultimo número de la serie. Se calcula que para el año 2000 habrá un final de la historia con *Tiberian Dawn*. Y también habrá una nueva rama de la serie de *C&C*: un juego de acción en 3D con el título *C&C Commando* que ofrecerá batallas inteligentes.



¿Y ahora qué hacemos? Este puente está cortado...



... pero gracias a nuestros ingenieros, el paso a la base NOD queda en condiciones.



Texto y entrevista: Heinrich Lenhardt



Sin materia prima no hay imperio: aquí te indican tus reservas de materiales de construcción.

Durante la campaña, los guerreros duermen en graciosas tiendas para dos personas.

Así es fácil mantener el control. El mapa en miniatura te visualiza todo el terreno de juego.

¡Monta y adelante! Haz avanzar tu caballería en fila india.

Con esta peligrosa catapulta puedes romper las murallas de cualquier castillo.

Desigualdad de condiciones: contra el jinete, el guerrero de a pie tiene todas las de perder.

Age of Empires II

Se acabó la Prehistoria: llega la Edad Media con nuevas armas y estrategias de lucha en 'Age of Empires II'. ¿Podrás hacer sobrevivir a tu pueblo a lo largo de cuatro épocas? Ponte las pilas y adelántate a los demás.

Entrevista con el diseñador, Bruce Shelley



Bruce Shelley es, sin duda alguna, el miembro más destacado de *Ensemble Studios*. A principios de los años 80, el padre de la serie *Age of Empires* trabajaba como diseñador de juegos de mesa. Más tarde creó, junto a Sid Meier, algunos de los clásicos para PC, como *Railroad Tycoon* y *Civilization*. Hace cuatro años, se convirtió en miembro fundador de *Ensemble Studios*. Su gerente, Tony Goodman, el jefe de investigación, Brian Sullivan y Bruce Shelley son amigos desde que iban al colegio.

ScreenFun: *¿Qué explicación tiene para ti el increíble éxito de* Age of Empires?

Bruce Shelley: Pequeñas exigencias aparte, *Age of Empires* es asequible para todo el mundo. De este modo, los jugadores ocasionales se han convertido en un importante colectivo dentro del grupo de seguidores de este juego.

ScreenFun: *¿Cuáles son, para vosotros, los aspectos más importantes a la hora de diseñar un juego?*

Bruce Shelley: Intentamos presentar un juego nuevo y divertido. Sólo si nuestros empleados se entusiasman con las primeras versiones, jugándolas día y noche, seguimos financiando el proyecto.

ScreenFun: *¿Qué planes tenéis en Ensemble para el futuro?*

Bruce Shelley: La serie *Age* es una epopeya en cuatro partes, durante la cual nos vamos moviendo a través de las épocas. Pretendemos presentar cada dos años un nuevo juego de estrategia en tiempo real y, en medio, uno o dos CDs de ampliación. No olvidemos que todo diseñador de juegos sueña con una serie cuyo éxito se prolongue durante muchos años. Esperamos vender más de un millón de ejemplares de *Age of Empires II*, un trabajo en el cual están comprometidas 25 colaboradores. Es una producción bastante costosa... ¡y todavía no hemos pagado nuestro nuevo mobiliario de oficina!

Texto y entrevista: Heinrich Lenhardt, Karen Oetzel



Arriba a la izquierda encontrarás comercios, y abajo a la izquierda tienes la estructura agraria modificada: ahora no hay que ocuparse continuamente de los campos.



En la Edad Media había muchas guerra: no había muralla que resistiera durante un largo tiempo ante las catapultas y los aguerridos caballeros.



Automáticamente, tus guerreros se posicionan en formaciones de combate.



Tu caravana abandona el oasis y toma rumbo a la siguiente plaza de mercado.

INFO

'AoE' para principiantes

Detrás del enorme éxito de *Age of Empires* está el planteamiento de un juego apasionante que recupera hábilmente algunos de los elementos fundamentales de *Civilization II* y *Warcraft II*.
Tu misión es guiar una tribu a través de varios miles de años de la historia humana, construyendo edificios, formando súbditos y haciendo inventos que te permitan el desarrollo de nuevas tecnologías. Tendrás que procurar tener siempre la cantidad suficiente de madera, piedras, alimentación y oro para poder seguir adelante con tus proyectos de construcción, pero también cuidarte de los ataques de las tribus vecinas. El juego se desarrolla en tiempo real y la tensión y el suspense no decaen nunca: si te quedas dormido... ¡pasarás a la Historia! Es un programa con peligro de engancharse, de los que siempre te hacen jugar "sólo un cuartito de hora más" para emprender otro nuevo proyecto pretencioso hasta que, de repente, te das cuenta de que se te ha hecho de día. Existe ya un CD de ampliación, titulado *El auge de Roma (4.895 pts.)*, con más misiones y pueblos. Además, *Age of Empires* está a punto de conquistar otros sistemas: Apple Macintosh y Playstation.



Con Age of Empires I, la Prehistoria era sinónimo de diversión.



¿Serías capaz de defender a tu maravilloso pueblo de los ataques de los enemigos en tiempo real? ¡Atrévete!



"¡Abrán la puerta!" Las dimensiones entre las unidades y los edificios se ajustan ahora mucho más a la realidad.

Bajo la ventana de su amada, un trovador se dispone a cantar y, justo en el momento en que entona con su laúd los primeros compases de una dulce canción de amor... ¡bum!, una bala de cañón revienta una muralla del castillo. ¡Horror, llega el enemigo! Ésta es una de las escenas que te esperan en la segunda parte de *Age of Empires*, desarrollado por los programadores de Ensemble Studios. **En la soleada ciudad de Dallas donde trabaja el equipo de Ensemble, ha resucitado la tenebrosa Edad Media. Aquí confeccionan los juegos de estrategia de la serie *Age of Empires* de Microsoft.** El lanzamiento de la segunda parte, titulada *The Age of Kings*, está previsto en España para los próximos meses. Razón de sobra para hacerles una pequeña visita a los programadores tejanos y ver de que va el juego. Nos damos cuenta de que los escenarios de *Age of Empires* han cambiado. ¡Adiós a la Prehistoria! Ahora construimos y conquistamos en los siglos 5 a 15 d.C. En la Edad Media hay nuevos armamentos: el invento de la pólvora ha hecho aparecer otras unidades de ataque que, con sus arcabuces y desde una distancia segura, pueden causar enormes daños al enemigo. Nunca fue tan fácil abrir las fortalezas enemigas y triunfar en las conquistas.

Además, todos tus súbditos han sido dotados con un cerebro notablemente evolucionado, y al igual que en el juego anterior, se pueden unir varias unidades en grupos. Pero ahora existe una curiosa novedad: estos grupos se desplazan y luchan en formación. El ordenador sitúa las unidades más débiles o los guerreros con armas de larga distancia automáticamente en las filas traseras, para que estén mejor protegidos. Los expertos podéis *meterle mano* al programa y experimentar con diferentes modelos. El estricto orden de las formaciones sirve para evitar que las batallas sufran el mismo desarrollo caótico de las de la primera parte, en donde más de un soldado recibía una buena paliza tras una gigantesca escaramuza.

Sin duda, las batallas son el elemento central de *Age of Empires II*, pero ahora también se puede triunfar mediante las habilidades diplomáticas y comerciales. La mayor inteligencia del programa asegura que tus aliados acudirán rápidamente en tu ayuda cuando corras el peligro de meterte en líos con una nación agresiva. A través de la compra y venta de ingentes cantidades de materia prima se puede influir además en todo el entramado económico de este mundo virtual. Ensemble Studios proporciona a cualquier tipo de jugador el pueblo adecuado. Si quieres vivir retraído, desarrollar tranquilamente tu asentamiento y luchar lo menos posible, he aquí a los Bizantinos que, con un mínimo de materia prima, son capaces de levantar magníficas fortalezas y, además, disponen de monjes con excelentes facultades curativas. Si, en cambio, lo tuyo son las peleas y prefieres a los guerreros salvajes que tienen el afán de aplastar todo lo que se les pone delante, puedes probar suerte con los godos. El juego incluye un total de 13 civilizaciones, cada una con sus respectivas ventajas e inconvenientes. Además, habrá una exclusiva unidad de elite para cada pueblo. **Ahora bien: por muchos nuevos elementos que haya —y que se agradecen—, lo que realmente hace que un juego te enganche es la diversión. Para conseguir la máxima, el equipo de Ensamble ha retrasado la fecha de salida de *Age of Empires II*.** Todos los pueblos y unidades tienen que ser adaptadas entre sí de forma adecuada, cada misión tiene que ser una lucha justa y un reto interesante. Si una nueva idea, una vez realizada, no produce diversión, será eliminada sin miramientos. Un pequeño consejo final: si quieres adelantarte a los demás, pon al día tus conocimientos históricos antes de que salga el juego. Puedes darle la lata a tu profe de historia con preguntas sobre Barbarroja, Gengis-Khan y el sultán Saladino, los personajes históricos que están en el centro de las cuatro campañas de *Age of Empires II*. Así podrás reescribir la Historia con cada misión, y, ¡ojalá!, hacerlo todo muchísimo mejor.

La ballesta lanzará sus poderosas flechas.

La catapulta es la máquina sitiadora más grande.



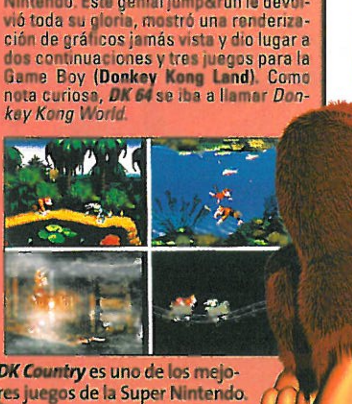
DONKEY KONG 64

Desde que existe la N64, esperábamos ansiosos la aparición de un juego de 'Donkey Kong'. En la feria 'E3', Nintendo mostró por primera vez su nuevo jump&run 3D de la compañía Rare. ¿Te gustaría hacer el mono un rato?



Donkey Kong y Rare

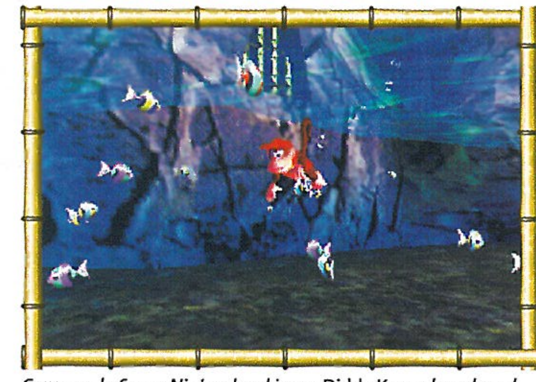
Desde su gran éxito a principios de los años 80, este rechoncho mono fue perdiendo protagonismo en beneficio de otros personajes como Mario (su contrincante). En 1994 la compañía inglesa Rare adoptó al huerfanito y le introdujo en ***Donkey Kong Country*** para la Super Nintendo. Este genial jump&run le devolvió toda su gloria, mostró una renderización de gráficos jamás vista y dio lugar a dos continuaciones y tres juegos para la Game Boy (**Donkey Kong Land**). Como nota curiosa, ***DK 64*** se iba a llamar *Donkey Kong World.*



DK Country es uno de los mejores juegos de la Super Nintendo.



¡Bum! Con el bazoca tronco, freirás a los malvados Kremlins.



Como en la Super Nintendo: el joven Diddy Kong *descubre el mundo submarino de* Donkey Kong 64.

Veinte años sin cerrar la boca: Donkey Kong espera su espectacular vuelta.



¿Una referencia a Diddy Kong Racing*? En este túnel comienza la carrera.*



En uno de los muchos minijuegos tienes que tirar melones a los cocodrilos.

¿Es un pájaro? ¿Es un avión? No, es Super Diddy, equipado con su mochila a propulsión.

Aquí la coraza de la tortuga tiene distintos usos de los habituales. ¡Menos mal que Donkey Kong está armado!

El mayor fan de Donkey: Diddy.

El avance de la técnica: atrás ha quedado la época en la que Donkey saltaba sobre sus enemigos o lanzaba los puños: ahora utiliza pistolas de cañón doble.

Te encontrarás con antiguos conocidos: este gordo soldado kremling ya persiguió al mono en la Super Nintendo. Con su casco, de poco te servirá saltar encima.

Al mono se le ha encendido una bombilla: en los juegos Donkey Kong, *las minas son el pan de cada día.*

Donkey Kong fue el primer personaje de juegos que se inventó el padre de Mario, Shigeru Miyamoto, para Nintendo. Aquel juego fue un éxito rotundo, que dio a conocer a la compañía japonesa en el mundo entero. Hoy día, casi veinte años más tarde, la compañía desarrolladora de juegos Rare ha querido recuperar a la *criaturita* de Miyamoto.

La versión del juego de *Donkey Kong* que Rare hizo para la Super NIntendo era de lo mejorcito que se podía encontrar para aquella consola. Ése es el motivo por el que los fans de la Nintendo 64 esperaban como agua de mayo una nueva versión, aprovechando todas las cualidades técnicas de la N64. Rare vuelve a maravillar por segunda vez a los fans del jump&run.

La relación entre *Donkey Kong 64* y la conocida aventura en 3D de *Banjo y Kazooie* es evidente: la colorida jungla está poblada de divertidos personajes, cuyos antepasados en 2D son muy conocidos por todos los fans de la Super Nintendo. ¡Pero ahora, más vistosos!

A pesar de que Donkey sea la estrella indiscutible de este jump&run, no está solo en la lucha contra los malvados cocodrilos. A la nueva banda de monos pertenecen, entre otros, un orangután con brazos extralargos para alcanzar a sus enemigos, así como una mona chillona. El amigo fiel de Donkey, Diddy Kong, vuelve a estar junto a él. Cada primate tiene distintas cualidades, de las que puedes sacar provecho en los distintos niveles.

No basta, por supuesto, con poner la selva patas arriba, por lo que los monos vagan por ocho mundos repletos de distintos escenarios, como por ejemplo, la vieja galería de una mina, por la que pasa una rápida vagoneta. Pero los kremlings (los cocodrilos soldados) también se han montado en las vagonetas y le hacen a uno la vida imposible.

En la jungla, los monos se pueden mover de árbol en árbol y de liana en liana, lo que resulta mucho más divertido en 3D que en su antecesor bidimensional. Pero si por un descuido no te agarras a una liana, sentirás la consecuente caída con el Rumble Pak. Y es que caerse al suelo desde un árbol no es moco de pavo...

***Donkey Kong 64* lo tiene todo para ser un clásico.** Los expertos de los juegos de la Super Nintendo se alegrarán de volver a ver las conocidas caras y los extras totalmente mejorados (se siguen recogiendo plátanos para tener vidas extras), mientras que los novatos se entusiasmarán con este fabuloso jump&run en 3D. El sonido y la música es otra de las bazas que dará color a este juego. ¡Anímate a hacer el mono!







"¿Pero qué haces? ¿Te dieron el carnet en una tómbola?". A los conductores normales no les resultan nada graciosos estos choques.

Los choques en cadena serán a veces inevitables.

¡Este New Beetle ha tomado demasiado rápido la curva!

MIDTOWN MADNESS

¿Señales de tráfico? ¿Qué es eso? En 'Midtown Madness' correrás como un loco por las calles del centro de la ciudad de Chicago.

Hora punta,< congestión delante de una obra o un conductor despistado; hay muchas razones por las que el tráfico se queda parado. ¿No sería genial salir ahora mismo de la cola, meterse por el morro en el carril del sentido contrario y salir pitando del embrollo? En la vida real, jamás deberías hacer tal locura; sin embargo, en *Midtown Madness*, de Microsoft, las infracciones contra el orden de tráfico son la clave del éxito.
El centro de la metrópolis norteamericana de Chicago es el lugar en el que se desarrolla la acción de esta loca carrera, en la que hay hasta ocho participantes. **Una carrera bestial y desparramante que te llevará directamente al corazón de la ciudad.**

Los peatones siempre salen de la carretera en el último segundo, y los vehículos motorizados lo ponen muy fácil para que haya accidentes. Los choques no sólo te quitarán tiempo: también estropearán tu coche, por lo que la rapidez de reflejos y una conducción segura y experimentada cuentan tanto como la velocidad. Además, con tu forma de conducir homicida atraes a la policía, que te pisa los talones, y trata de arrestarte. Y si te detiene, ¡se acabó el juego!

Al principio podrás elegir entre tres vehículos distintos: entre ellos, un Roadster, un coche lento pero muy resistente a los golpes, y el nuevo *escarabajo* de Volkswagen.

Antes de cada carrera podrás ajustar la hora del día, el clima y la densidad del tráfico. ¡Ojalá pudiera ser así todos los días cuando te levantas!

Aquéllos que no estén familiarizados con la ciudad pueden recorrer Chicago sin ser perseguidos en el modo *cruise*. Junto a las doce rutas checkpoint, hay otras diez trayectorias a tu disposición, que están llenas de barreras. Si reúnes muchos puntos, se te premiará con más coches.

Un mapa de la ciudad te ayudará a orientarte dentro de la entramado de calles, y además una flecha verde te indicará la dirección que deberás tomar para llegar al próximo checkpoint sin perderte.

El esfuerzo de los desarrolladores para acercarse al máximo a la realidad se nota sobre todo en los gráficos: la representación de Chicago y del tráfico es excelente, mientras que el comportamiento deja patente la gran inteligencia artificial.

En definitiva, *Midtown Madness* es un juego de carreras sencillo y adictivo: los principiantes aprenden rápido y los conductores expertos se concentrarán en batir nuevas marcas y conducir otros coches. ¿Te apuntas a una loca carrera por Chicago?



En las carreras de checkpoint, has de encontrar la ruta por ti mismo. ¡No te pierdas!



Aunque llueva o haya tormentas de nieve, las carreras siguen su curso. ¡Y de qué manera!



En este juego, la policía no será tu amiga y salvadora. Más bien intentará quitarte del medio.



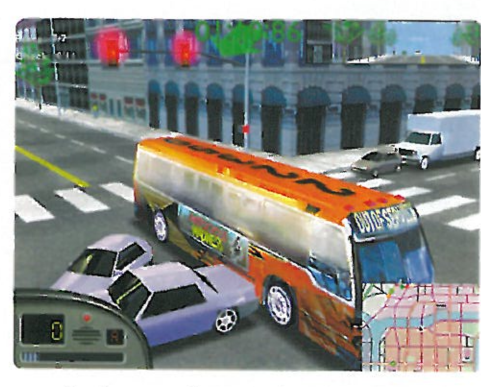
¡Quien se arrime al camión, volará por los aires! ¡Y gratis!



Este coche resplandece demasiado... ¿Aún no te has hecho ningún rasguño?



Cuando la noche cae sobre Chicago, los coches encienden sus luces.



Tan largo como lento: con el autobús puedes paralizar todo el tráfico en los cruces, y montar un buen lio.



El coche adecuado para ser el nº1

VW New Beetle



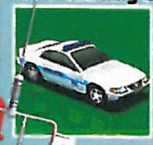
El *Escarabajo*, con sus compactas facultades de conducción, es el favorito de los principiantes.

City Bus



Al igual que el camión, el autobús no es especialmente rápido, pero resulta muy robusto.

Ford Mustang Cruiser



En cuanto te hayas subido una vez en el coche policía, podrás hacer sonar las sirenas.

Freightliner Century



Una vez lo hayas probado, podrás arremeter contra tus rivales sin sufrir grandes daños.

Ford Mustang Fastback



El Fastback del juego es algo más rápido que el Mustang GT de prueba. ¡Cátalo!

Panoz GTR-1



Objeto del deseo: sólo los auténticos profesionales pueden conducir este súper bólido.

¡A ver esos reflejos! El conductor de camión aplastará a este indefenso escarabajo, a no ser que seas muy hábil.

PC | PS | N64 | Sat | 1

Midtown Madness

Carreras para principiantes y expertos

Salida: junio '99

Microsoft | 1 jugador

Sweet home, Chicago... o al menos hasta que llegó *Midtown Madness*. Conducción al límite... ¡de la Ley!

Texto: Christian Henning



TELEGRAMA

¡Obsesión por Lara!

¡El amor por Lara Croft no tiene límites! O al menos, de eso trata el cómic incluido (además, es tema de portada) en el número de mayo de la prestigiosa y legendaria revista de humor norteamericana *MAD*. A lo largo de tres páginas, te partirás de la risa leyendo el diario de un desquiciado fan de Lara Croft que se *desconecta* del mundo real para pasarse cada hora del día pensando en la arqueóloga. ¡Esperamos que ninguno de vosotros esté tan obsesionado por Lara como el protagonista!

Un ratón con ojos

Microsoft ha presentado una nueva generación de ratones: los llamados *Intellimouse Explorer*. No tienen componentes mecánicos, como la bola de movimiento, y en su lugar trabajan mediante una cámara, que registra 1.500 imágenes/seg. Reconoce cualquier modificación del área de trabajo, traduciéndola a movimientos en pantalla. El *Intellimouse Explorer* se puede utilizar sobre la mesa, contra la pared o sobre la piel, ¡pero nunca sobre cristal! Junto a los dos botones principales y la rueda de scroll hay otros dos botones programables para utilizar con el pulgar. Este ingenio cuesta 75 dólares en EE UU, y se pondrá a la venta en septiembre. En España no está confirmada la fecha de salida ni el P.V.P.
Info: *www.microsoft.com*



Cámara digital a precio mini

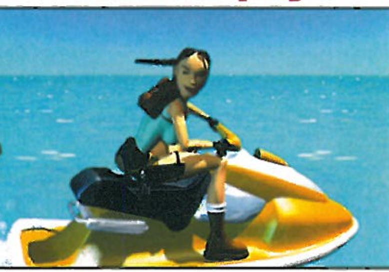
¡Por fin una cámara digital auténtica a un precio más asequible! La *Relisys Dimera 3500* sólo pesa 160 gramos y ofrece una resolución máxima de 640 x 480 pixels y una profundidad de color de 24 bits. En el equipo básico se incluye una tarjeta de memoria de 2 MB para un máximo de 26 fotos. Su precio es de 130 dólares (unas 19.500 ptas.) y, de momento, sólo está a la venta en EE UU.



¡Lara Croft no

Lara en la TV: cita en la playa

En SCREENFUN 1/99, Lara se subió al coche y viajó por los montes suizos; ahora conduce una moto acuática...



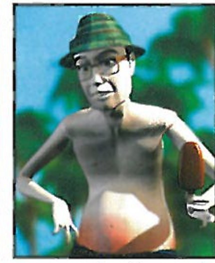
Lara se dirige en su jet-ski amarillo a la isla particular de la familia Croft. ¿Te gustaría ir con ella?



... el Seat que está aparcado cerca de allí. En pocos minutos, Lara estará en lo alto de la montaña. Lo único que le falta es una buena compañía.



Si te gusta ver chicas en bikini, vete a la playa...



... como este señor, que ha visto acercarse a Lara...



Pero Lara tiene remedios para todo: empuja suavemente al observador al Seat.



¡Para el calor no hay nada mejor que el aire acondicionado!

Es una pena que estos anuncios de Seat sólo se emitan en Francia. ¡A ver si llegan pronto a nuestro país!

La fuerza nos acompañó

El pasado 27 de mayo, Electronic Arts presentó en Madrid dos de los lanzamientos más esperados por todos los fans de *La Guerra de las Galaxias: La amenaza fantasma* y *Racer*. El primero, una aventura gráfica basada en el guión de la película (para más información ver págs. 18-19), ya ha salido a la venta para PC, y su versión para PSX se podrá conseguir a partir de septiembre, mientras que *Racer* (N64) toma su argumento de uno de los momentos más espectaculares del film: la carrera de cuádrigas espaciales, los Pod Racers. En la foto, Jorge, de SCREENFUN, junto a Qui-Gon y la reina Amidala.

para!



El club de fans local espera la llegada de Lara, pero no han visto...



¿Hacen autoestop? Qué pena que no quepan todos en el Seat, ¿o sí?

El estudio ExMachina ha producido dos spots publicitarios para SEAT. ¡Lara tiene problemillas durante sus vacaciones!



... ¡y se pone como un tomate!

Lara se ha convertido en una estrella televisiva, ¡pero de momento, sólo en Francia!



Pod Racer, de Hasbro. ¡Flipante!

Construye tú mismo el X-Wing Fighter de Skywalker.

¡Defiéndete con el sable láser!





Se desata la 'StarWarsmanía'

Todavía no se ha estrenado la película y la locura ya ha llegado a las tiendas: *Star Wars: Episodio 1* arremete con fuerza. Además de juegos para PC y para consolas, han aparecido las nuevas figuras de acción de Hasbro y las nuevas naves espaciales de Lego. Junto a la nave X-Wing de la imagen de arriba, con Luke Skywalker y R2-D2 incluidos, hay otras cinco construcciones más a la venta. Las naves de Lego resultan algo curiosas en comparación con los originales en las que se han basado, ¡pero esto no debería asustar a ningún caballero Jedi!

Además, Hasbro ha lanzado unas figuras articuladas que representan a trece personajes de la película. Miden unos 11 centímetros, reproducen frases de la famosa saga e incluso pueden interactuar entre ellas.

SCREENFUN ¡SORTEO!

Ya puedes llevar a los protagonistas de 'Star Wars' en tu mochila o decorar tu cuarto con ellos ¿Cómo? Escribe una postal a SCREENFUN y una de las cinco figuras que sorteamos podrá ser tuya. SCREENFUN, ref.: Figuras Star Wars, apdo. de Correos 51.323, 28080 Madrid.

Bailando sin salir de casa



Cada vez que vas a los recreativos y ves una máquina rodeada de gente, con la música a todo volumen y dos individuos dando botes, encima te haces la misma pregunta: ¿se han vuelto todos locos? Pues no, es Dance Revolution, la recreativa de Konami que está arrasando en todo el mundo, en la que la única forma de conseguir puntos es... ¡bailando! Pues bien, si te consideras un pato mareado o si eres algo vergonzoso, ya te la puedes llevar a casa para practicar. Junto a la salida del juego para Playstation, encontrarás la plataforma plegable de baile.



No es exactamente igual que la plataforma de la recreativa, pero seguramente practicando conseguirás que ya nadie se ría de ti en las discotecas. ¡Ánimo, Travolta!



PAC-MAN CUMPLE 20 AÑOS

A las estrellas de los videojuegos no les pesan los años; a veces, incluso les dan solera.

¿Quién iba a pensar que la compañía japonesa Namco *(Tekken, Ridge Racer)* iba a conquistar al mundo entero con una bola comecocos amarilla?

La glotona mascota de Namco, Pac Man, ha intervenido en innumerables juegos de casi todos los sistemas. En Japón incluso se le dedicó un parque temático en los años 80. A veces, lo más sencillo es lo que más llega. ¡Feliz cumpleaños, Pac Man! ¡Y que cumplas muchos más!



Staff

Redacción SCREENFUN: Jacometrezo, 15, 3ª planta. 28013 Madrid.
Teléfono: 91 547 68 00, Fax: 91 559 08 18
E-Mail: screenfun@bauer.es

Director: Jorge Martínez
Subdirector: Álvaro García
Maquetación: Edgar Henao, Raúl Blázquez
Edición: Puri Ruiz
Redacción: Elena Blázquez, Marta Muñiz, Teresa Ecobo, Hans Rid
Colaboradores: Beahazard, Víctor Corchado, Jose Antonio Gelado, Óscar Espiritusanto

Edita: Heinrich Bauer Ediciones, S.L., S. en C.
Diseño y contenido original: Equipo BRAVO-SCREENFUN.
Publicidad: Carmen Valero.
Exclusiva de publicidad: TPC. Stefanie Franck. Jacometrezo, 15, 28013 Madrid. Teléfono: 91 547 68 00
Fax: 91 541 35 23
E-mail: tpc@mad.servicom.es
Impresión: Rotedic, S.A.
Distribución: Dispaña, S.L., S. en C. Teléfono: 91 417 95 30
(Distribución en Argentina: Capital: Huesca y Sanabria. Interior: D.G.P.).
Depósito legal: M-10376-1999. Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 420 ptas., transporte aéreo incluido.
Printed in Spain, 26/9/99.



Nuestro TOP

1 **Tomb Raider III**
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS
(1) La bella, intrépida y maravillosa Lara continúa imbatible en el primer puesto.

2 **Tekken 3**
NAMCO/SONY – PS
(2) Los espectaculares combates de este beat'em up le aúpan al segundo lugar.

3 **FIFA 99**
EA SPORTS – PC, PS, N64
(5) El mejor simulador de fútbol te ameniza-rá la espera de los mundiales.

4 **Metal Gear Solid**
KONAMI – PS
(19) Un ascenso de escalofrío como los que sentirás si te metes en el papel de Solid.

5 **Zelda: Ocarina of Time**
NINTENDO – N64
(4) Este héroe de color verde sigue haciendo las delicias de los fans de la N64.

6 **Tomb Raider II**
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS
(2) El número 2 de la saga Tomb Raider sigue causando furor entre su legión de fans.

7 **Gran Turismo**
SONY – PS
(6) Uno de los mejores simuladores de carreras de todos los tiempos. ¡Pisa el acelerador!

8 **Anno 1602**
SUNFLOWERS/MAXDESIGN– PC
(7z) Pese a que baja un puesto en nuestra lista, este juego aún dará mucho que hablar.

9 **Need for Speed III**
ELECTRONIC ARTS – PC, PS
(13) Con unos estupendos gráficos, esta tercera entrega sube cuatro puestos de golpe.

10 **Turok 2: Seeds of Evil**
ACCLAIM – PC, N64
(8) Justo en la mitad de nuestra lista, un juego sangriento a tope.

Los más buscados

Lo último de lo último

1. C&C 3: Tiberian Sun (PC)
2. Final Fantasy VIII (PS)
3. Grand Theft Auto 2 (PC)
4. Silent Hill (PS)
5. Gran Turismo 2 (PS)

Sistema TOP 5

PC

1. **Tomb Raider III** – CORE DESIGN/EIDOS – Acción y aventuras – 7.495 pts.
2. **Anno 1602** – SUNFLOWERS/MAXDESIGN – Estrategia – 7.495 pts.
3. **Tomb Raider II** – CORE DESIGN/EIDOS – Acción y aventuras – 5.995 pts.
4. **Need for Speed III** – BLUE BYTE – Simulador deportivo - 6.795 pts.
5. **FIFA 99** – EA SPORTS – Simulador deportivo – 7.495 pts.

PLAYSTATION

1. **Tekken 3** – NAMCO/SONY – Lucha – 7.990 pts.
2. **Metal Gear Solid** – KONAMI – Acción y aventuras – 8.990 pts.
3. **Tomb Raider III** – CORE DESIGN/EIDOS – Acción y aventuras – 8.490 pts.
4. **Gran Turismo** – SONY – Carreras – 7.495 pts.
5. **FIFA 99** – EA SPORTS – Simulador deportivo – 7.490 pts.

NINTENDO 64

1. **Legend of Zelda III** – NINTENDO – Aventuras– 8.990 pts.
2. **Turok 2: Seeds of evil** – NINTENDO – Acción – 9.990 pts.
3. **Mario Kart 64** – NINTENDO – Carreras– 5.990 pts.
4. **Doom 64** – NINTENDO – Shoot'em up – 4.990 pts.
5. **Mission: Imposible** – RARE – Jump&run – 7.490 pts.

P 20



11 The Settlers III
BLUE BYTE – PC
NUEVO! *Crea un mundo feliz y serás el rey de este juego, que se cuela de primeras en el nº 11.*





12 Command & Conquer 2
WESTWOOD/VIRGIN – PC, PS
(9) *Misiones muy complicadas en un estupendo juego de estrategia militar.*



13 Resident Evil
CAPCOM/VIRGIN – PC, PS
(17) *Mientras luchas contra los zombis, tus niveles de adrenalina se dispararán.*





14 Mission: Impossible
INFOGRAMES – N64
(20) *Si te gustó la película, disfrutarás metiéndote en el papel del agente secreto Ethan.*



15 Commandos
EIDOS – PC
(18) *Los protagonistas de Commandos consiguen subir tres puestos sin hacer ruido.*

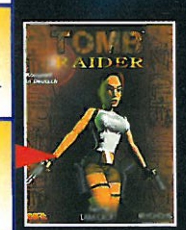




16 Banjo – Kazooie
RARE/NINTENDO – N64
(12) *Toda la magia del mundo no le ha valido a este juego para descender del 13 al 16.*



17 Need for Speed IV
ELECTRONIC ARTS – PS
NUEVO! *Recién salidito del horno, se cuela en nuestra lista, deseoso de meter la primera.*





18 Tomb Raider
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS, SAT
(15) *En cualquiera de las versiones del juego, esta chica barre, ¡y no precisamente el suelo!*



19 SimCity 3000
MAXIS DESIGN/ELECTRONIC ARTS – PC
NUEVO! *Un original simulador de ciudades donde demostrarás tus dotes como alcalde.*





20 Final Fantasy VII
SQUARESOFT/SONY – PC, PS
(14) *Algo tendrá este juego que ya va por la séptima entrega y sigue apasionando.*



GAME BOY

1. **Zelda IV:** Link's Awakening DX
NINTENDO
Aventuras – 5.990 pts.
2. **Harvest Moon GB**
NINTENDO
Simulación – 5.990 pts.
3. **Warioland**
NINTENDO
Jump&run – 5.990 pts.
4. **Warioland II**
NINTENDO
Jump&run – 5.990 pts.
5. **Tetris**
NINTENDO
Puzzles – 4.990 pts.

SNES

1. **Super N. Mario Pack**
NINTENDO
Aventuras – 7.990 pts.
2. **Super Soccer**
NINTENDO
Simulación deportiva – 4.990 pts.
3. **Super Metroid**
NINTENDO
Jump&run – 5.990 pts.
4. **Space Ace**
NINTENDO
Aventuras – 4.990 pts.
5. **Donkey Kong Country**
RARE
Jump&run – 5.990 pts.



Juegos para una isla desierta

¿QUÉ CINCO JUEGOS TE LLEVARÍAS A UNA ISLA DESIERTA? ESTA ES LA PREGUNTA DE SCREENFUN A UN PERSONAJE FAMOSO; ES EL TURNO DE...

Arthur Houtman

Arthur Houtman ha producido la intrigante aventura de agentes secretos *Mission: Impossible* para la Nintendo 64. De momento, trabaja mano a mano con el equipo de Infogrames en la continuación de esta popular aventura.



1. **Super Mario 64** (N64)
El clásico de los juegos de la N64 bien merece una sesión de jump&run.



2. **WipEout 2097** (PS)
Correr sin ruedas: un divertido juego de carreras con muchos extras.



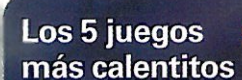
3. **F1 Grand Prix 2** (PC)
Un clásico de las simulaciones de Fórmula 1. ¡Date unas vueltas por la pista!

4. **TOCA Touring Car Ch.** (PS)
¿Quién diría que no a un coche trucado para lanzarse a las carreras?





5. **V-Rally** (PS)
Los pilotos de la Playstation adoran el V-Rally y la lucha por ser los primeros.





Los 5 juegos más calentitos — HOT 5



1. **Ridge Racer Type 4**
NAMCO – PS
La cuarta parte de esta serie de carreras de tanto éxito te ofrece velocidad y 321 bólidos de carreras.



2. **Gex: Deep Cover Gecko**
CRYSTAL DYNAMICS – PS
Agente secreto en acción... Gex entra a brincos y con simpatía en la tercera parte de esta intriga.



3. **Silver**
INFOGRAMES – PC
Secuencias de batallas brutales y complejos acertijos: una aventura de acción sólo para expertos.



4. **Castlevania**
KONAMI – N64
¡Por primera vez en 3D! En la nueva aventura de la legendaria serie, Reinhardt va a la caza de vampiros.

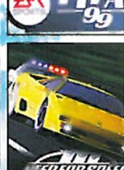


5. **Street Skater**
ELECTRONIC ARTS – PS
¡Súbete al skate! Escucharás una música buenísima y darás unos saltos alucinantes.













SCREENFUN ¡SORTEO!

Mándanos una postal indicándonos cuáles son tus 5 juegos preferidos y de qué sistema, y entrarás en el sorteo de diez juegos. No olvides indicarnos cuál quieres ganar.
SCREENFUN
apdo. de Correos 51.323
28080 Madrid

Así puntuamos en SCREENFUN

Todo bien ordenadito: las fichas de evaluación que encuentras en las páginas de SCREENFUN contienen toda la información que necesitas acerca de cada juego. En esta página te explicamos el significado de cada elemento.

Tantos juegos y tan poco dinero! Para que no malgastes tu paga en software aburrido, en SCREENFUN sometemos a todos los juegos nuevos a un profundo y exhaustivo chequeo. **Al final de cada una de estas revisiones, te detallamos en una ficha los resultados de nuestro chequeo, los datos técnicos y los requisitos más importantes sobre el juego.** En esta página encontrarás el significado exacto de estas informaciones. A propósito de la evaluación: en todo momento y a cada juego se aplicarán los mismos baremos. Otro dato importante: si no consta ninguna fecha, los juegos chequeados en este número salen al mercado en el mismo mes que la revista.

El Sistema

Dentro del rectángulo rojo indicamos el sistema en el que hemos probado el juego:

PC: MS-DOS y Windows
PS: Sony Playstation
SAT: Sega Saturn
GB: Game Boy
N64: Nintendo 64
SNES: Super NES
GBC: Game Boy Color

El rectángulo verde indica que el juego ya ha sido revisado para otro sistema en una edición anterior de la revista, por ejemplo:

* ya chequeado en SCREENFUN 12/98

En el rectángulo naranja se indica si está prevista otra edición del juego para tu PC o consola. Ejemplo: El juego *ScreenFun* (nombre inventado por nosotros) fue revisado en el número 11/97 para Playstation. La versión para PC esta en fase de pruebas, y los jugadores con Saturn tendrán que armarse de paciencia.

¿Español o Inglés?

Una *'E'* quiere decir que hemos chequeado la versión española; una *'I'*, la versión inglesa. Si pone *'I/E'*, se ha revisado la versión inglesa, aunque la versión española saldrá en breve.

El precio

¡Aquí te decimos cuánta pasta tienes que soltar! Debido a que los precios varían según el punto de venta, indicamos siempre el precio de venta al público (P.V.P.) recomendado por el fabricante.

Si te mueves un poco para comparar los precios, con algo de suerte puedes encontrar alguna que otra ganga.

El fabricante

¿Quién lo hizo? Puede que los enterados reconozcan el nombre de un importante fabricante. Pero... ¡cuidado!, la marca, por muy bien que suene, no garantiza la calidad del juego.

Los jugadores

Aquí te enteras del número de personas que pueden jugar a la vez (siempre que tengas el número necesario de gamepads o joysticks). Damos por válido el que se pueda jugar de forma simultánea en PC con la pantalla dividida, en el sistema especial de Internet o a través de una red de PC.

Requisitos especiales

Los usuarios de PC encuentran aquí la información necesaria sobre el requerimiento mínimo de su equipo para que el juego funcione correctamente: *'Min.'* indica el equipamiento mínimo necesario, y *'Rec.'* significa las características recomendadas. Si tu ordenador no cumple estos requisitos, la diversión está en peligro. Si juegas con consola, sabrás si el juego necesita hardware adicional, como joypads especiales o memory cards.

PC | PS* | N64 | SAT | I/E

ScreenFun
Juego de acción para avanzados y expertos

6.470 pts. | Grabi-Soft | 1-8 Jug.

Min. Pentium 90, 16 MB RAM, Joystick, Windows 95. *Rec.* Pentium 200, 32 MB RAM, Joystick, Windows 95

Gráficos 10 | Sonido 10 | Diversión 10

Gráficos excelentes en 3D, manejo sencillo, modo sofisticado para 2 jugadores.

¡Qué lástima! Sólo funciona en unPC con una potente tarjeta 3D.

Acción de alta calidad con un diseño gráfico de auténtico lujo. Un hueso duro para la competencia.

10

* ya chequeado en SCREENFUN 12/98

Gráficos

¿Impactantes o sobrios? ¿Cuidados o desastrosos? Aquí sabrás como se evaluaron los gráficos en comparación con sus colegas de género jugando en un hardware normal.

Sonido

¡Damos notas a las notas! Efectos de música y sonido pueden inspirarte y hacerte ganar puntos extra, acompañarte simplemente o ¡aburrirte a muerte!

Diversión

En esta calificación te enterarás de si vas a tener diversión para rato... ¿Hay muchas variantes el juego?, ¿soluciones alternativas? ¿Algún editor para hacer creaciones propias...?

Lo que nos gustó

Éstas son las características que le han gustado al equipo SCREENFUN por encima de todo.

Lo que no nos gustó

Aquí ponemos los puntos débiles del juego: desde algunas pequeñas carencias hasta errores de bulto.

El resumen

Breve y conciso: El resumen cuenta en pocas palabras lo que puedes esperar del juego.

La nota SCREENFUN

Al final nos ponemos serios y severos. La nota te dice cuánta diversión te va a proporcionar el juego. La máxima puntuación la tendrán los juegos que consigan el 10; la mínima se puntúa con 1.

Las notas de ScreenFun


Alucinante
¿A qué esperas? Un juego que no te debes perder.


Sobresaliente
Casi perfecto. Hazte con él, porque no hay muchos así.




Notable
La compra no es obligatoria, pero desde luego, merece la pena.


Muy bien
Un buen compañero para los ratos libres.



Bien
Es interesante por el tema o algún pasaje en particular.


Aprobado
Aquí está el límite: sólo sirve para fans del género.


Insuficiente
No merece la pena. Sigue ahorrando para otro juego.



Mal
¿En qué estarían pensando los creadores al diseñarlo?


Muy mal
¡Ni te acerques! Pero puedes recomendárselo a tu peor enemigo.

Basura
¡Auténtica basura informática! No lo aceptes ni regalado.

Los géneros

¿Un juego de rol con un toque de aventura o un jump & run de estrategia? Para que no te hagas un lío, en este diccionario te presentamos los más importantes géneros con los que puedes encontrarte.

Aventura
Aventuras son juegos para el 'coco', enmarcados dentro de una historia de suspense. Entre los clásicos se encuentran 'El día del tentáculo' y la serie 'Monkey Island'.

3D-shoot
Acción de disparos vertiginosa desde una perspectiva de primera persona. Entre los mejores y más destacables están el precursor 'Doom' y además, 'Jedi Knight', 'Turok', 'Unreal' o 'Forsaken'.

Lucha
¿Quién es el primero en tumbar al adversario? Los éxitos como 'Virtual Fighter', 'Tekken' o 'Street Fighter' son más divertidos cuando se juega con un amigo.

Deporte
Fútbol, fórmula-1 o hockey sobre hielo: se pueden simular un sinfín de deportes. Excelentes las series 'FIFA', 'NHL' y 'NBA'.

Vuelo
¿Te gusta volar? Entonces vas a disfrutar como un loco con simuladores como 'EF 2000', 'Longbow 2' o la serie futurista 'Wing Commander'.

Velocidad
Los juegos de carreras son un mundo aparte. Recomendamos 'Gran Turismo', 'Grand Prix 2', 'Mario Kart 64', 'Fórmula 1 97' y 'Wave Race 64'.

Rol
Con un elenco de héroes atraviesas países lejanos y luchas contra terribles monstruos. Como referencia hay que indicar 'Final Fantasy VII' y los juegos 'Ultima'.

Jump & Run
Aquí necesitas buena coordinación, reflejos e inteligencia. Algunos de los mejores representantes son 'Super Mario 64', 'Crash Bandicoot' y la serie 'Sonic'.

Estrategia
Un buen sentido táctico y planificación son indispensables. Los más destacados de este género son 'Command & Conquer', 'SimCity' y 'Age of Empire'.

Mix
Hay juegos que no se pueden clasificar de forma exacta. En este grupo entran, por ejemplo, 'Tetris', 'Star Wars Monopoly' o 'Swing'.

BOUTIQUE ScreenFun PlayStation

DE REGALO

POR LA COMPRA DE UNA VIDEOCONSOLA SCREEN FUN TE REGALA OTRO DUAL SHOCK

La videoconsola de Sony, con la avanzada tecnología CD, es capaz de generar increíbles imágenes 3D en tiempo real.

Ref.: 2B-9750046, P.V.P.: 19.900 PTA.

10% DE DESCUENTO POR COMPRAR TUS JUEGOS EN SCREEN FUN



CRASH BANDICOOT 2
Ref.: 2B-9751026
P.V.P.: ~~4.290~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 3.860 PTA.



RIDGE RACER TYPE 4
Ref.: 2B-9751020
P.V.P.: ~~8.990~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 8.090 PTA.



TEKKEN 3
Ref.: 2B-9750223
P.V.P.: ~~9.690~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 8.720 PTA.





COOLBOARDERS
Ref.: 2B-9751027
P.V.P.: ~~4.290~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 3.860 PTA.



BICHOS
Ref.: 2B-9751013
P.V.P.: ~~8.490~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 7.640 PTA.



SPYRO
Ref.: 2B-9750227
P.V.P.: ~~8.490~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 7.640 PTA.

PlayStation

SOUL BLADE
Ref.: 2B-9751028
P.V.P.: ~~4.290~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 3.860 PTA.

TIME CRISIS
Ref.: 2B-9751029
P.V.P.: ~~4.290~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 3.860 PTA.

PANDEMONIUM
Ref.: 2B-9750203
P.V.P.: ~~4.290~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 3.860 PTA.

TEKKEN 2
Ref.: 2B-9750205
P.V.P.: ~~4.290~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 3.860 PTA.

MICKEY'S WILD ADVENTURE
Ref.: 2B-9751030
P.V.P.: ~~4.290~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 3.860 PTA.

CRASH BANDICOOT
Ref.: 2B-9750202
P.V.P.: ~~4.290~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 3.860 PTA.

RIDGE RACER REVOLUTION
Ref.: 2B-9750200
P.V.P.: ~~4.290~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 3.860 PTA.

BATTTLE ARENA TOSHINDEN
Ref.: 2B-9750140
P.V.P.: ~~4.290~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 3.860 PTA.

HERCULES
Ref.: 2B-9751031
P.V.P.: ~~4.290~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 3.860 PTA.

PORSCHE CHALLENGE
Ref.: 2B-9750201
P.V.P.: ~~4.290~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 3.860 PTA.

AIR COMBAT
Ref.: 2B-9750143
P.V.P.: ~~4.290~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 3.860 PTA.

RIDGE RACER
Ref.: 2B-9750141
P.V.P.: ~~4.290~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 3.860 PTA.

G POLICE
Ref.: 2B-9751032
P.V.P.: ~~4.290~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 3.860 PTA.

LOS GASTOS DE ENVÍO, EMBALAJE Y SEGURO SON DE 595 PTA



MEDIEVIL
Ref.: 2B-9750226
P.V.P.: ~~9.090~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 8.180 PTA.



REALICE SUS PEDIDOS POR TELÉFONO:

91 436 66 00
902 10 30 10



STAR WARS
EPISODIO I
LA AMENAZA FANTASMA

Cada generación tiene su propia leyenda. Cada viaje tiene un primer paso. Cada saga tiene un comienzo... Esta vez, la nueva entrega de 'La Guerra de las Galaxias' llega antes a tu monitor que a las pantallas de los cines.

Si no soportas que te cuenten las películas y menos una que llevabas años esperando, ¡lo tienes muy difícil! O te esperas al estreno el 20 de agosto o te sumerges en el mundo de *Star Wars* de la mano de este juego de aventuras y acción, que sigue al pie de la letra el argumento de la peli. Tiene sorprendentes escenarios y los personajes más exóticos de la Galaxia; está completamente traducido al castellano, con las mismas voces de los actores de doblaje originales (excepto Liam Neeson) y la banda sonora original es uno de los platos fuertes.

Si eres fan de *La Guerra de las Galaxias* se te hará un poco difícil ver a un Jedi liarse a sablazos, tiros y, en ciertos momentos, incluso disparar misiles contra todo bicho viviente (todo buen Jedi sabe que hay que respetar todas las formas de vida), pero al tratarse de un juego en el que la lucha es parte esencial, ¡no les queda más remedio que defenderse!

Obi-Wan y Qui-Gon son los dos caballeros Jedi enviados al planeta Naboo para llegar a un acuerdo con la Federación Mercantil, que amenaza con un bloqueo de los transportistas estelares. En realidad se trata de una trampa, y son la última oportunidad para salvar a la República Galáctica de La Amenaza Fantasma.

Podrás jugar con los cuatro protagonistas: el Caballero Jedi Obi-Wan Kenobi, el Maestro Jedi Qui-Gon Jinn, la Reina Amidala y el Capitán Panaka. Poco a poco, irán apareciendo todos los demás personajes, como Anakin Skywalker o el irritante Jar Jar Binks, que ha despertado las iras de los más fanáticos seguidores de la saga. Los personajes con los que vas a jugar se van alternando según el protagonismo que tienen en cada nivel: cada uno tiene sus armas y poderes, pero sólo a los Jedis les acompaña realmente la Fuerza.

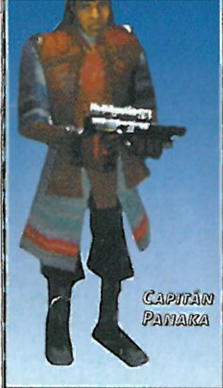
A lo largo de la aventura, te encontrarás con muchos personajes que te ayudarán con pistas y sugerencias, combatirán a tu lado e incluso arriesgarán su vida para facilitarte las cosas. Para ponértelo difícil están los androides de combate, los androides destructores, mercenarios desconcertantes y el más temible de todos: el malvado

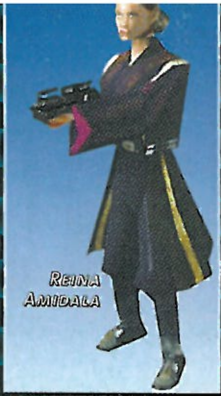
INFO

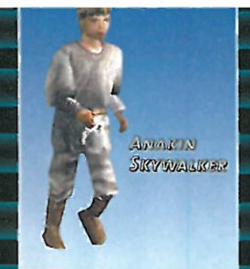
'La Amenaza Fantasma': tú eres el protagonista

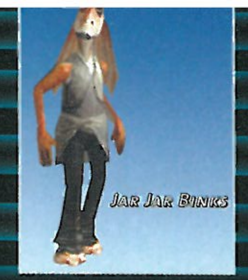
Star Wars: Episodio I La Amenaza Fantasma se une a la familia de juegos de una saga que, desde hace más de 20 años y desde la primera película, mantiene en vilo a seguidores de todo el planeta. En esta ocasión no se trata, al igual que *Racer* y otros títulos que irán apareciendo en un futuro, de juegos basados en fragmentos de la película, sino que aquí vas a protagonizarla tú mismo y vas a decidir cómo se desarrolla.

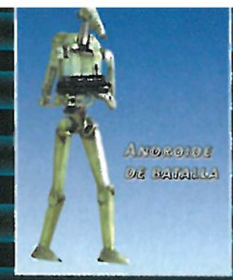
Mientras llega el estreno de la película, en Internet tienes muchas páginas con abundante información, imágenes y todos los detalles (lo tienes todo en la página 72).

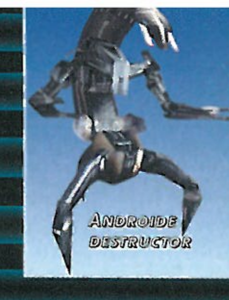










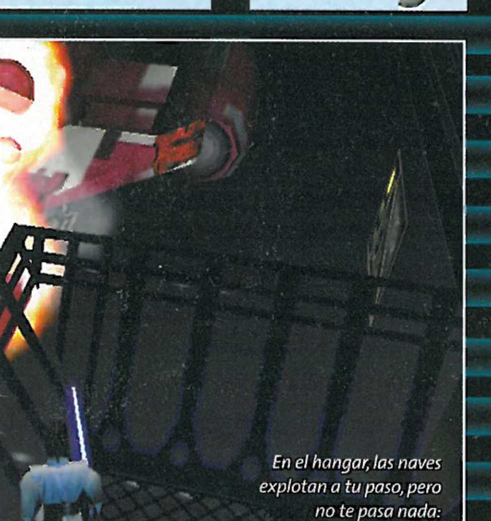




Los androides no perdonan y te esperan en cada esquina. Ponte a cubierto.



En la ciudad submarina de Otoh Gunga, creerás que te has metido en un acuarium.



En el hangar, las naves explotan a tu paso, pero no te pasa nada: ¡la Fuerza te acompaña!



Los jardines de Theed han sido tomados por la Federación Comercial, y no es fácil caminar por ellos.

consejos

Puedes guardar de forma rápida la partida en cualquier momento pulsando F5 o mediante el menú de opciones, en el que no hay límite de partidas guardadas.
En la puntuación final se tienen en cuenta las veces que has guardado partidas y el tiempo que has tardado en resolver cada nivel.
No te compliques la vida con las armas. Con Obi-Wan, el sable y la pistola te sacan de cualquier apuro. Si te espera un enemigo a la vuelta de la esquina y los disparos no le alcanzan, usa el sable.
Si puedes evitar enfrentarte directamente, hazlo, sobre todo con los androides destructores y los tanques. Busca siempre un hueco donde protegerte.
Los interruptores se pueden accionar con disparos y con la Fuerza, cuando no se puede llegar a ellos con la mano.
Cuida al personaje que te acompaña, porque si acaban con él también termina el juego para ti.
Haz caso a los consejos de tu acompañante y de los personajes que te encuentras por el camino. Suelen darte pistas para resolver la situación o te piden que les ayudes. En los últimos niveles, tu acompañante será imprescindible para conseguir llegar a la Batalla Final.



Darth Maul. A lo largo de once niveles en seis mundos distintos, tienes que luchar con el clásico sable de luz, resolver puzzles, laberintos y diálogos. En esta ocasión hay unas 4.000 líneas de diálogo, con 100 personajes interactivos. El juego se adapta a tu nivel para que nadie abandone sin terminarlo, pero si juegas bien, se pondrá a tu altura.

Lo más destacable es la alta calidad de los gráficos, creados en 3D, y el sonido, gracias a que se ha desarrollado en paralelo con la propia película.

Ya tienes el comienzo de la saga en tus manos, pero si quieres, ¡puedes esperar hasta el 20 de agosto...!



Al ver un estanque como éste, lo primero que te llegará a la mente será darte un bañito en sus cristalinas aguas, pero cuidado con los peces, ¡sobre todo con los grandes!



En las calles de Mos Espa hay que tener la espada siempre a mano.



En las carreras de Podracers échale un cable a Anakin para que pueda participar.



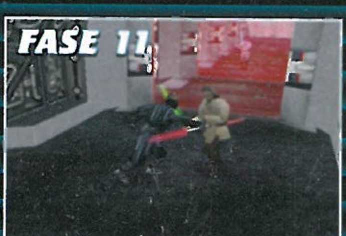
A Darth Maul no le caes bien, y tendrás que convencerle para que te deje pasar.



En Coruscant hay peleas para pillar un aerotaxi libre. ¡Mejor hacer autoestop!



Los androides destructores son un hueso duro de roer si no cuentas con ayuda extra.



Qui-Gon te agradecerá que le eches una mano con Darth Maul, ¡para eso están los amigos!

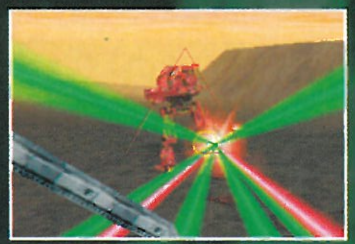


MECHWARRIOR 3

Robots de 100 toneladas, batallas mastodónticas, edificios hechos papilla... ¡El sueño de cualquier chatarrero! Los Mechs atacan por tercera vez.



Incluso en las minas subterráneas se libran batallas. En esta imagen se pueden apreciar muy bien las huellas, que ha dejado el Mec h tras de sí.



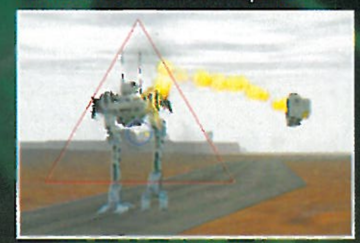
Un método sencillo: píllales desprevenidos y dispara a una pata... ¡Uno menos!



El Mech deja los edificios pequeños como laminillas de acero a su paso.



Si tu enemigo está muy lejos, la lupa te será de gran ayuda para dar en el blanco.



¡Cuidado! Este miembro del clan está perdiendo un misil.

La fantasía al equipar a un Mech no conoce límites: lásers, cañones de partículas y lanzamisiles que son combinables. Este Mech es el MAULER III: ¡pesa ni más ni menos que 90 toneladas!

INFO

Érase una vez un Mech

En los años 80 la empresa FASA sacó un juego de mesa en el que se movían pequeñas figuras de Mechs de cartón por un tablero. En 1990 salió una simulación del juego con el nombre de *MechWarrior*, que no gustó ni a los fans del juego de mesa ni a los amantes de la acción.

En 1995 se produjo un cambio, ya que Activision lanzó ***MechWarrior 2*** al mercado y, dos años más tarde, ***MechWarrior 2: Mercenaries.*** Misiones interesantes, gráficos llenos de detalles y un control estupendo hicieron de este juego un bombazo.

MechWarrior 3, de Microprose, se parece mucho a la segunda parte, y sólo se introdujeron unos pequeños cambios en el juego. Se espera que el año que viene tengamos otro capítulo nuevo, el ***MechWarrior 4***, de la mano del gigante Microsoft, que compró el departamento de informática de FASA a finales del pasado año.



'MechWarrior 2' del año 1995.



'MW2: Mercenaries'.

CONSEJOS

Trucos de campeón

¿Cuál es el mejor método para acabar con los Mechs?
El punto más vulnerable de estos gigantes es la espalda. Acabarás con el objetivo si aciertas unas cuantas veces. El problema es que te resultará difícil que te den la espalda, así que lo más rápido es que dispares a las piernas. Si aciertas, el Mech se tambaleará y estará vencido.

¿Porqué los *Wingmen* se quedan siempre atrás?
Tus *Wingmen* no sólo tienen peor puntería que tú, además salen pitando cuando hay algún problema y también son bastante lentos. Contra ello sólo hay un remedio: consíguelés es unos Mechs algo más rápidos que los tuyos. Entonces se sentirán más ágiles y los tendrás siempre a tu lado.

¿Qué armas deberían escogerse?
Es una cuestión de gustos pero te aconsejamos que lleves siempre contigo una PPK o un láser enorme. Con estas armas podrás alcanzar mejor los objetivos más lejanos.



Pobre Clanner: este ligero Mech se tambalea sin obtener ayuda...

... y recibe rayos de fuego por todas partes.

¡Tranquilidad después de la tormenta! Pero no te confíes mucho; no tardará en llegar el siguiente grupo de atacantes.

La gran caja de herramientas: aquí puedes equipar a tu robot con armas y una coraza nueva. ¡Pilla todo lo que puedas!

El juego contiene explosiones tan espectaculares como ésta.

El Madcat pesa 75 toneladas. Este clan de Mechs es de los mejores del juego, ya que posee una potente resistencia al fuego y además es muy rápido.

El mundo del siglo 31 es un lugar inhóspito: los BattleMechs gobiernan los sistemas planetarios. Estos enormes colosos de hasta 100 toneladas de peso se dejan la piel (o mejor dicho, la coraza) en su lucha por el poder y la gloria. En la tercera entrega de *MechWarrior* te introduces en la cabina de pilotaje de un Mech y tendrás que destrozar a tus enemigos en el transcurso de 20 misiones.

Para ello interpretas el papel de un joven piloto de la Esfera Interna cuyo objetivo es conquistar el planeta Tranquil luchando contra los clanes enemigos. Pero al aterrizar en el planeta todo se tuerce en tu contra, y te toca combatir solo contra los malvados, buscar a tus compañeros dispersos por el planeta y encontrar la nave espacial que te llevará de vuelta a casa. ¡Menuda caña!

La jugabilidad de *MechWarrior 3* es muy parecida a la de la segunda parte de la entrega. Antes de cada misión, recibes un resumen con las órdenes que tienes que llevar a cabo, el Mech se equipa con armas de tu elección y se pone manos a la obra para ocupar regiones o destruir radares y fábricas enemigas. Unos robots amigos, los Wingman, te ayudarán en tu compleja misión.

Siguiendo en la misma línea de *BattleTech*, el vencedor de la batalla puede registrar el campo de acción en busca de elementos útiles, lo que te permitirá hacerte con armas más efectivas y un Mech mejor: hay 18 modelos.

Pero además, aparece una novedad en el juego, el BCM (Base de Campo Móvil), que puedes manejar de manera indirecta y buscarlo en cualquier momento para reparar los daños en la coraza y recargar la munición del cañón automático y de la pistola especial.

El piloto del Mech sigue conduciendo su gigante a través de un paisaje en 3D, como en las anteriores entregas, pero esta vez, Microprose le equipa con unos cañones extremadamente grandes. **Los gráficos en 3D son una verdadera delicia. Además de las ya conocidas grandes explosiones y los impresionantes efectos climáticos, los Mechs proyectan sombras muy realistas, dejan huellas sobre la hierba y tienen una animación monstruosa.** Las explosiones son tan bestiales que dejan cráteres en el bucólico paisaje.

Pero no todo es perfecto: el juego sufre de enemigos y ayudantes que a veces parecen un poco tontos, y las misiones son poco variadas. Aun así, la 2ª parte te resultará más emocionante.

Si te animas, ¡conduce tu MechWarrior hacia la victoria!

PC | PS | N64 | SAT | I/E

MechWarrior 3

Juego de acción para avanzados y expertos

7.495 pts. | Microprose | 1-8 jug.

Mín.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 90 MB HD. *Rec.:* Pentium II, 64 MB RAM, Win 98, 320 MB HD, Tarjeta 3D.

Gráficos 6 | Sonido 7 | Jugabilidad 7

☺ Gráficos con muchos efectos, 18 Mechs distintos, muchas armas.

☹ Casi no hay novedades de juego, a veces inteligencia artificial deficiente.

Una simulación de batallas de robots que causa furor, pero que no resulta nada innovadora. **7**

Texto: Knut Gollert

LEGACY of KAIN
SOUL REAVER

Raziel era un vampiro, fiel servidor de su señor, Kain, pero por causas desconocidas... ¡evolucionó antes que su malvado amo! Kain, lleno de ira, le condenó eternamente en las profundidades del Lago de los Muertos. Ahora, Raziel debe utilizar todo su odio hacia Kain para liberarse...

Una de las armas que más ayudarán a Raziel es su palo. Con él empalará a todos los enemigos que se crucen en su camino.



Aun con las fuerzas diezmadas, Raziel conserva la agilidad suficiente para acabar con los demonios del submundo.

Fíjate en el aterrador aspecto de Raziel. ¿Te imaginas cómo sería antes de sucumbir al Lago de los Muertos?

Usa todas tus estratagemas para conseguir las almas de tus enemigos. A veces no te resultará fácil.

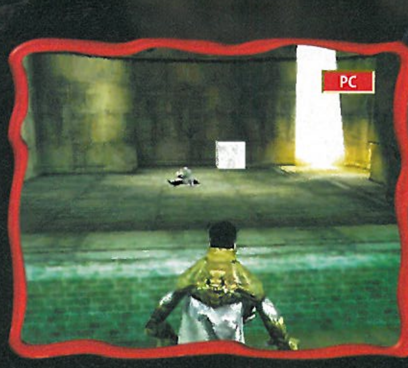
consejos
Trucos de campeón

Cada vez que salto, mi dirección no es la correcta; ¿cómo puedo hacer un salto con precisión?

Hay dos maneras: bien saltar sin miedo y dirigir tu salto en el aire, o bien presionar L2+R2 para ver hacia dónde vas a saltar. De todas formas, para saltos muy precisos recomendamos que cambies del pad analógico y utilices el digital.

¿Hay alguna manera de pasar de los consejos de Elder? ¡Es un pesado!

Si desprecias los fieles consejos que te da Elder, estás cometiendo un error. Él, mejor que nadie, te sabrá echar una mano. Además... ¡para una vez que alguien se digna a doblar un juego al castellano...!



El agua en el submundo no tiene nada que ver con lo que sale de tu grifo...



La pequeña espiral azul que ves en la esquina inferior derecha es el nivel de comida (almas apropiadas) que posee Raziel.



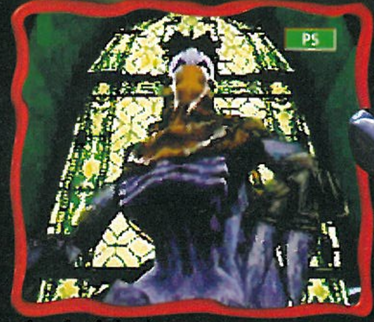
Cuando acabes con el jefe de un clan y devores su alma, conseguirás su cualidad más destacada (trepar por paredes, nadar...).



Has de buscar lo que pueda acabar con tus enemigos: a éste, ¿qué tal prenderle con una antorcha?



¡Venga, atrévete!, tus alas, aunque maltrechas, pueden hacerte planear unos cuantos metros.



El poder de la Playstation es llevado hasta niveles insospechados. Ni te imaginas lo que te espera...



¡Huuuum! Un par de almas que vagan libres cual palomilla mensajera... Creo que se me está abriendo el apetito.



"Bueno, majete, ¿con qué quieres que te liquide? ¿Con mi espada mágica...



... o con mi brazo exterminador? Da igual: ¡tu final va a ser el mismo!".

INFO

¿DICCIONARIO 'SOUL REAVERIANO'?

No, no los busques en el manual del juego, porque los términos *Soul Reaverianos* que te vamos a explicar aquí son alto secreto y no los conoce nadie.

> **Chupa-almas:** sí, has leído chupa-almas y no chupa-cabras. Ésta es la forma que tiene Raziel de alimentarse. Ahora tiene apetito y no es de sangre...

> **Notemueres:** Raziel no puede morir a lo largo del juego, sólo puede ser arrojado al plano espectral (bueno, algo es algo).

> **Brinco:** esto es lo que podrás hacer cuando te aproximes a un géiser, y te servirá para explorar sitios a los que no llegas normalmente.

> **Mehagopuzzles:** podrás resolverlos aquí y allá, y te ayudarán a conseguir poderes nuevos y a avanzar en el juego gracias a tu facultad de interactuar con los escenarios.

> **Mano a Mano:** así llamaremos a las batallas. Una acertada mezcla de un Link de *Zelda* cabreado y un *Tekken* en 3D. ¡Casi nada!



Aunque algo dañadas, Raziel conserva parte de sus alas, que harán que planees a placer

Son tiempos oscuros en la tierra de Nosgoth. Kain es el dueño de un sangriento y apocalíptico submundo. Acompañado de sus seis aprendices (Raziel, Duma, Ruman, Hema, Zephon y Rahab), forma una legión de nuevos vampiros dedicados a exterminar a los humanos de la faz de la Tierra.

Pero poco a poco, los señores de Nosgoth se van aburriendo y dejan los problemas a los vampiros más débiles. Su única preocupación ahora es la de evolucionar... Casi siempre es Kain quien lo hace. Hasta que un día, Raziel se presenta ante su maestro con su nuevo premio: unas alas, el galardón máximo. Kain enfurece, ya que él no las posee, y decide condenarle a morar eternamente en el Lago de los Muertos. Su cuerpo de vampiro agoniza y se deteriora, sumergiéndose en su propio dolor. Cuando todo parece acabado, Raziel oye una voz perteneciente a un ente llamado Elder.

Elder se alimenta de las almas de los que mueren en Nosgoth y propone un trato a Raziel: "¡Redímete a ti mismo o véngate!". Es entonces cuando entras en juego. ¿Tu misión? La de recoger todas las almas que encuentres entre el mundo espectral y material y enviárselas a Elder para que te ayude a liberarte.

En *Legacy of Kain: Soul Reaver* (que traducido quiere decir "segador de almas"), encarnas el papel de Raziel, que vaga por Nosgoth al servicio de Elder.

Mientras que en el juego anterior a éste, *Blood Omen*, el protagonista se alimentaba de la sangre de los que se encontraba por el camino, en esta nueva entrega Raziel tiene que robar las almas de los muertos para poder obtener su energía vital y destronar a Kain. Pero este oscuro argumento gótico no es la única novedad con respecto al juego anterior: el motor del juego ha sido completamente reconstruido para ofrecer ahora unos mundos increíblemente detallados. Raziel está construido por más de 500 polígonos, y el resto de personajes por más de 300, lo que hace que el realismo sea extremo.

Los programadores de Crystal Dynamics han puesto todo su esfuerzo en que las cargas no se noten mientras estás jugando: así que la acción no se corta en ningún momento y puedes sumergirte en el juego completamente. Ya no tendrás que hacer una visita a la cocina cada vez que comience a cargar una nueva fase; ahora, sencillamente, ni te enterarás. **Se ha prestado especial atención a la Inteligencia Artificial (IA) de tus enemigos: tanto es así que puedes llegar a sufrir las consecuencias de tus acciones... Según como tú trates, serás tratado.** Otra característica destacable es la de poder pasar con tu personaje del plano espectral al material, haciendo de *Soul Reaver* dos juegos en uno, ya que las habilidades que posees en un mundo, de nada te valen en el otro, y al contrario. Pero ten cuidado: cuando acabes el juego, tal vez ya no sepas a qué mundo perteneces...



Texto: Álvaro García.



R·TYPE DELTA

¡La vuelta de un clásico de los recreativos! Una magnífica mezcla de 2D shooter y gráficos 3D que no te dejará despegar los ojos de la pantalla.

El padre del Dobkeratops te esperaba en 1987 en el primer nivel del R-Type, y ahora su descendiente te aguarda en el séptimo.

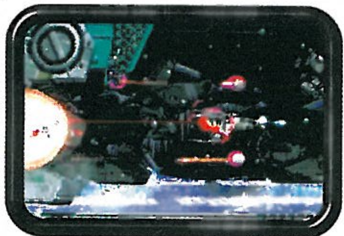
LAS ARMAS DEL R-TYPE

	R9	RX	R13
SATÉLITE	*El satélite R9 tiene la ventaja de que dispara en cuatro direcciones cuando lo desacoplas. ¡Muy útil para deshacerte de los enemigos!*	*El satélite del RX es el mejor del juego. Se suelta de la nave y una vez desacoplado lanza cuatro disparos en todas las direcciones.*	*El satélite del R13 no tiene disparos, pero puedes dañar a los enemigos que atraviesen la cadena azul que une la nave con el satélite.*
ARMA EXTRA ROJA	*Cuando hayas reunido los extras rojos, el R9 disparará con un haz bastante potente, pero algo lento.*	*El láser rojo del RX se cierra y se abre con el satélite. Es muy potente y ancho, pero sólo dispara en una dirección: hacia delante.*	*El láser del R13 convierte todo en pedacitos. Es extremadamente fino, pero tiene un efecto suficientemente destructivo.*
ARMA EXTRA AMARILLA	*El arma extra amarilla dispara un plasma de fuego hacia arriba y hacia abajo, que se desliza por las paredes y el suelo.*	*Brutal: cuando mueves la nave, el lanzallamas se dispara arrasando todo los que se encuentra delante, a pesar de su corto alcance.*	*El arma amarilla del R13 es un láser focalizador que perfora las naves enemigas en un semicírculo, de abajo arriba.*
ARMA EXTRA AZUL	*Un clásico: con el láser azul triple podrás alcanzar a enemigos ocultos, ya que los rayos rebotan en las paredes.*	*El láser azul del RX tiene la ventaja de que se pega a los objetivos. Esta característica lo convierte en la mejor arma del juego.*	*El láser azul no tiene un disparo demasiado rápido ni es extremadamente potente, pero busca él solo el objetivo. ¡Estos avances...!*

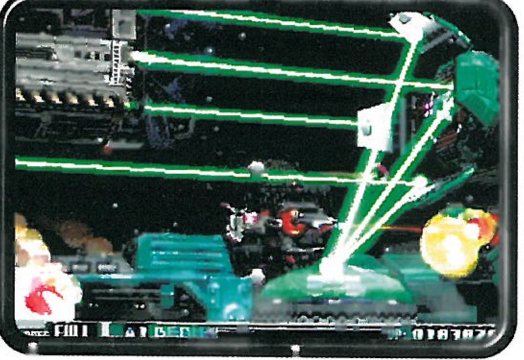
El Contright era una inofensiva máquina para construir carreteras, hasta que los Bydo le cruzaron los cables.

En el penúltimo nivel deberás emplear muchas veces la violenta arma Delta, ya que los enemigos serán un hueso duro de roer. ¡A por todas!

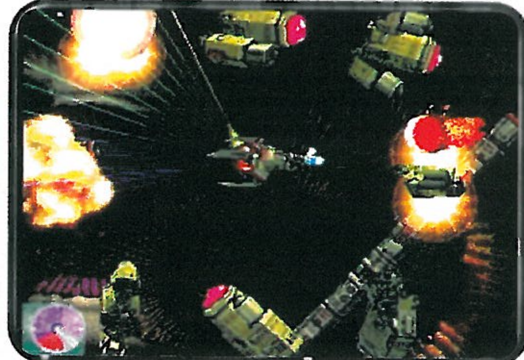
Todo en 3D: los enemigos son objetos poligonados en tres dimensiones.



Cuando hayas conseguido dos satélites adicionales, tu caza será casi invencible.



Espejito, espejito... El enemigo final del tercer nivel te atacará con cuatro lásers que se reflejan y rebotan cambiando de dirección.



Encerrado: el láser amarillo del R13 mantiene al piloto en esta situación con la espalda al aire.

Disparos, disparos y más disparos! Pocos géneros de juegos hacen tanto honor a su nombre como este clásico shoot'em up. Los originales juegos de tiros de la antigua escuela atrapan a todos los adictos a los videojuegos. Manejarás una minúscula nave que se desplaza hacia arriba, hacia abajo y de derecha a izquierda en el espacio, y que dispara lásers y misiles hacia todo aquello que se mueve. Los *abuelos* de este tipo de videojuegos como *Nemesis* de Konami o *Xevious* de Namco o *R-Type* de Irem han hecho que este género sea bien conocido y querido entre los jugadores.

Pero a causa del auge de los gráficos en 3D y de los correspondientes shooter en primera persona, los juegos de disparos en 2D cayeron en el olvido. **Parecía que el género había muerto, pero ahora ha resucitado con *R-Type Delta*. Se trata de un clásico del shoot'em up ahora en tres dimensiones, para ajustarse a los tiempos.**

Como en la máquina de los recreativos *R-Type 1987*, controlas un caza R9, que esta vez es mucho más grande, a través de niveles en los que puedes moverte por la pantalla de derecha a izquierda y con algunos intermedios donde también te puedes desplazar en sentido vertical. Junto al R9 hay también otras dos naves en el hangar, que se distinguen ante todo por su armamento (ver caja a la izquierda). En las siete etapas de juego, que por supuesto contienen al menos una gran batalla, tienes que disparar a todo lo que se mueva. El maligno imperio de Bydo se ha infiltrado en la Tierra y todas las esperanzas de conseguir salvar la humanidad recaen sobre ti.

Por suerte, puedes conseguir armas extras en tu camino y además puedes utilizar el tiro *beam*, que recargas pulsando un botón y que posee un disparo de extrema potencia. Dispones de un satélite que se puede acoplar y desacoplar de tu nave y que desvía los disparos enemigos y los conmuta en energía para el arma Delta. Una vez cargada, barre de una sola vez a todo elemento enemigo de la pantalla tan sólo con pulsar el botón de disparo: ¡una bomba inteligente!

Unas formaciones enemigas marcharán en fila por tu pantalla con disciplina férrea. Además, los desarrolladores han llenado los combates de un buen puñado de atacantes con muy mala uva. Salen de los rincones más insospechados y hacen travesuras de lo más maliciosas con tu nave. En estos momentos frustrantes, el juego de Irem revela sus auténticas cualidades, ya que consigue que algunas escenas parezcan complicadísimas e imposibles de superar, y sin embargo las resolverás si te concentras y utilizas la táctica adecuada. Cuando tu caza se queda sin fuelle en medio de una explosión, siempre sabes el porqué. Enseguida verás el fallo y casi siempre la solución al problema.

Convencen tanto la perfección del diseño de niveles como los impresionantes gráficos en 3D, que hacen olvidar que se trata tan sólo de un antiguo shooter 2D. Los amantes de este género no encontrarán nada mejor de momento. ¡Apunta, dispara y corre!





Quien llegue aquí y vea esta imagen, se quedará con la boca abierta...

... ya que el enemigo real destruye en primer lugar al alien...

... para poder atacarte después con toda su fuerza. ¡Qué miedo!

Texto: Knut Gollert

DRIVER

¿Quieres ir a todo gas entre las hileras de casas de Manhattan o huir a toda velocidad de los polis de San Francisco? ¡Entonces, móntate en 'Driver' y dale caña a tu motor!



¿Dónde se enciende la luz? Si se te rompen los faros, los paseos nocturnos van a resultarte un tanto complicados, incluso en las ciudades más iluminadas.



Una escena que bien podría estar sacada de Blues Brothers: los polis son muy insistentes y te será muy difícil despistarlos.





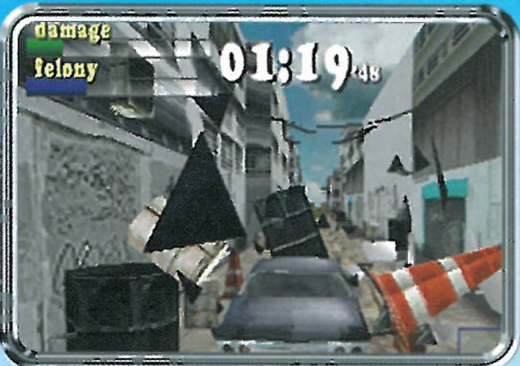




Destrozar cientos de coches, saltarse vallas, echar a perder los jardines del vecindario, enfrentarse a la policía, saltarse el límite de velocidad, no hacer caso a las señales de tráfico, conducir por la acera, perseguir mafiosos, evitar a la policía... ¡Todo esto y mucho más en Driver! Starsky y Hutch a tu lado... ¡serían unos aficionados!

consejos

- Primero estudia las ciudades, en las que deberás cumplir tus encargos. Luego busca los callejones estrechos y los escondites para poder evitar a la policía en el transcurso de las misiones.
- Practica conduciendo por curvas estrechas a altas velocidades. Si pisas el freno o utilizas el freno de mano correctamente, tomarás mejor las curvas. Esto te ayudará a dejar atrás a los polis.
- Es fácil atravesar los cortes de carretera de la policía: apunta al hueco entre dos coches de policía y atraviésalo a toda velocidad. En el mejor de los casos no te harás ningún rasguño. Tal vez te hagas alguna abolladura, pero una vez superada la encerrona podrás seguir conduciendo tranquilamente.



Si te metes por los callejones, darás mucho trabajo a los encargados de la limpieza de la ciudad.



Nueva York de noche: cientos de kilometros de calles oscuras esperando a... ¡que quemes tus ruedas en su asfalto!



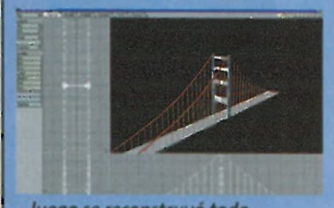
Para impresionar a los miembros del sindicato, tendrás que demostrar tus habilidades al volante en este garaje.

Cambia de ciudad sin moverte del sitio

Nueva York, San Francisco, Miami y Los Angeles: estas cuatro metrópolis fueron reproducidas con exactitud para *Driver*. Los desarrolladores dieron especial importancia a edificios conocidos como el puente Golden Gate de San Francisco o el Empire State Building de Nueva York. Además en Reflections se ha hecho hincapié en integrar los estilos arquitectónicos de los distintos distritos, para que la recreación resultará lo más real posible.



Primero se hicieron unos bocetos...



...luego se reconstruyó todo...

...y se dió autenticidad al juego.

INFO

Los creadores de *Driver*

El estudio de programación Reflections ya se hizo un nombre con el lanzamiento para Playstation de *Destruction Derby*, un alucinante juego de carreras que encabezó las listas de éxito durante mucho tiempo. La segunda parte tampoco se quedó corta. Si te gustan los inicios de *Driver* te aconsejamos que eches un vistazo a las dos partes de *Destruction Derby* (3.490 aprox.).



Tal vez de vez en cuando también te mole meterte en el papel de los malos ¡esperamos que sólo en juegos, claro! En *Driver* te convertirás en un conductor profesional al margen de la ley. Es decir, tendrás que sacar de la ciudad a chicos malos para ponerlos a salvo después de haber asaltado un banco, hacer de mensajero o llevar a la novia de un gángster lo más rápido posible al hospital.

***Driver* es un juego de carreras lleno de acción de otro estilo: en lugar de intentar conseguir hacer los mejores tiempos, tendrás que huir de la policía que te pisa los talones. Un argumento totalmente original que nos aleja de la rutina que envuelve a los juegos de carreras.** Tapacubos que vuelan por los aires, derrapes espectaculares y huidas por estrechos callejones son el fin de este ingenioso juego.



Escucha el contestador automático y sabrás cuál es tu próximo encargo.

Llevarás a cabo misiones en cuatro ciudades de EE.UU. reproducidas con todo detalle: ¡más de 150.000 edificios! Los programadores han puesto especial cuidado al recrear los edificios más representativos de cada ciudad. Mientras que la cosmopolita Nueva York te impresionará con sus altos rascacielos, en Miami sentirás como el sol quema tu piel. También, San Francisco y Los Angeles con sus muchos detalles, te dejarán con la boca abierta y podrás cruzar todas estas ciudades a distintas horas del día y con distintas condiciones metorológicas. El juego te recordará a películas legendarias como *Blues Brothers:* oirás gemidos de motor y ritmos inspirados en los años setenta que retumbarán en los altavoces. En el modo *Director* podrás colocar la cámara en el punto que quieras.

Pero *Driver* también tiene algunos puntos débiles: **aunque los gráficos sean muy convincentes para las características de la Playstation, a menudo se nota el límite de la consola de 32 bit.** Unos rayos entre los polígonos y un fondo de visión restringido demuestran que después de cinco años de vida el hardware de la Playstation se ha quedado técnicamente atrás. Probablemente en otoño salga una versión con apoyo en 3D para PC

En definitiva y a pesar de que la mayoría de las veces las misiones estén estructuradas conforme al esquema de *vete de A a B y luego diriguete a C*, *Driver* es de lo más divertido y te apasionará durante horas. Los modos adicionales como los de *contrareloj* o *de persecuciones* redondean el espectáculo de choques con maestría.

¡Pisa a fondo, malvado!



Si quieres disfrutar aún más de *Driver* tenemos la solución: ¡un volante *Fórmula Charger* de regalo!. Sólo tienes que mandar una carta a SCREENFUN, Ref. Driver, apdo. 51.323 - Madrid 28080, y esperar a que la suerte llame a tu puerta. ¡A lo mejor eres el elegido!

PC	PS	N64	SAT	I

Driver
Carreras para principiantes y avanzados

8.490 aprox.	Reflections/GTI	1 jugador

- compatible: Memory Card, Analog-Pad

Gráficos 8 · Sonido 7 · Jugabilidad 9



Una idea estupenda con una variada oferta de modos y escenas de choques.

Fallos de gráficos y secuencias intermedias flojas, persecuciones agobiantes.

En este juego de carreras repleto de acción ningún coche se quedará sin abolladuras. 8

Texto: Michael Martin

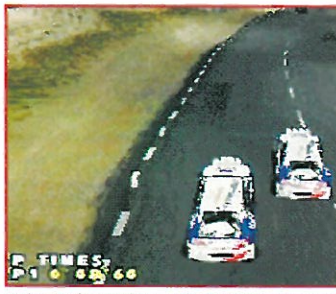
V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION

Infogrames coloca en la la línea de salida al esperadísimo 'V-Rally 2'. ¿Se pondrá en cabeza? De momento, prepárate para la carrera del verano.

V-Rally 2: Muchos caballos de potencia trotando en tu PSX.

Ten cuidado: tus rivales son capaces de cualquier cosa para abrirse paso.


¡Vuelta de campana! Tomaste demasiado rápido esta curva.


Colegas de equipo, pero si se trata de ser el primero, la camaradería no cuenta.



Gracias a las diferentes modalidades de juego no estarás sólo en la pista.

Antes de la llegada de dos de los mejores simuladores de carreras de todos los tiempos *(Colin McRae Rally* y *Gran Turismo)*, el juego *V-Rally* de Infogrames ya estaba altamente cotizado, pero la competencia le arrebató el primer puesto. Ahora, la compañía francesa intenta ponerse de nuevo a la cabeza con la segunda parte de *V-Rally* ¡Abróchate el cinturón!

Empieza escogiendo tus marcas favoritas en el servicio de coches. Unas marcas conocidas como Nissan, Honda y Renault, han otorgado sus licencias al juego, para que los jugadores puedan disfrutar de un equipo de modelos de coches reales. ¡Eso sí, más veloces que los auténticos!

Compites conforme al reglamento de rallies de la vida real, pero existen además muchas modalidades que aportan variedad al juego. En los recorridos, los ambiciosos pilotos pasarán por altas laderas, por acantilados con curvas fangosas o por estrechos puertos de montaña. Si no te parece suficiente, puedes crearte tus propios recorridos con el cómodo editor de pistas.

Las mejoras en la jugabilidad, en el manejo y en las opciones son realmente notables. También se han superado los gráficos: verás unos efectos de luz y de sombras muy logrados, que incluso se reflejan en la carrocería, ¡mientras no esté sucia de barro del camino!

Puedes ver al conductor junto a su copiloto, ambos bien animados, a través de la ventana del coche. El copiloto te informa sobre zonas peligrosas a lo largo de la carrera. Además de los problemillas con el barro, los accidentes dejarán huella en tu impoluto coche, por lo que si te das un buen golpe, no te extrañe que la dirección no te responda de repente.



Estas escapaditas al campo son muy bucólicas y educativas, ¡pero te harán perder mucho tiempo!

¿Te gustaría conducir un Ford Focus como éste?

Las posibilidades de éxito del nuevo *V-Rally* son muy altas, aun a pesar de la larga fase de gestación: ya han pasado dos años desde la aparición de su primera entrega. El único competidor fuerte y directo en la lucha por el primer puesto en las carreras es *Gran Turismo 2*, de Sony, que también contiene un amplio apartado de rallies. Como por el momento no podremos contar con *GT2* hasta el próximo otoño, y eso como muy pronto, los adeptos a los rallies pueden empezar a disfrutar en verano con *V-Rally 2*, que seguramente va a dar mucho que hablar, ¡y que jugar!



PC | **PS** | N64 | SAT | E

V-Rally 2
Carreras para avanzados y expertos

7.990 ptas. | Infogrames | 1-2 jug.

• **Lanzamiento: 30 de junio**

Gráficos 8 | Sonido 6 | Jugabilidad 7

☺ Posee un editor de circuitos que es una verdadera gozada.

☹ Los vuelcos todavía no son muy reales. La música peca de repetitiva.

Los franceses dan caña: V-Rally 2 se coloca en la pole position de los juegos de carreras. **7**

Texto: Christian Henning

Edad de piedra: los enemigos le ponen las cosas difíciles al conejo.

Salta rápido de un agujero a otro; de lo contrario, ¡conejo en pepitoria!

¡Las situaciones extremas requieren medidas extremas!

¿Qué hay de nuevo, viejo? Si Bugs Bunny merodea en la Playstation, la diversión está garantizada.

¿Pero es que ni en la Prehistoria me voy a librar de Elmer?

Las zanahorias, además de ser muy sabrosas, sirven para recuperar energías.

Rápido como una liebre: Bugs Bunny tiene una sonrisa incluso cuando huye de sus enemigos, ¡porque sabe que no le van a alcanzar!

BUGS BUNNY

PERDIDO EN EL TIEMPO

Todo comienza de forma inofensiva. Bugs coge la dirección equivocada cuando llega a Alburquerque y, sin querer, se mete en una extraña máquina. Llevado por la curiosidad, Bugs la activa y resulta ser ¡una máquina del tiempo! ¡SOS! Con ella, el conejo de la suerte viajará por seis épocas distintas, en las cuales deberá cumplir diversas tareas.

En el camino hacia casa, el mago Merlín apoya al conejo con consejos y hechos. También hay otros personajes de Looney Tunes. El pato Lucas, por ejemplo, aparece en el nivel de la Edad Media como un curioso Robin Hood que quiere arrebatarle a Bugs Bunny su maravilloso invento.

Lo mejor del juego es que consigue rescatar el encanto y la gracia de la serie, ya que incluye los gags típicos de este clásico de la animación. Podrás ver a Bugs Bunny pedaleando como un loco en su tándem, intentando huir de dos bandidos que utilizan el mismo medio de locomoción... ¡y no podrás parar de reírte! Subirás también en coches, motos... y hasta en un jabalí. Este juego es, además de divertido, muy variado.

En un primer momento, los gráficos parecen sencillos, pero se basa al milímetro en el modelo de los dibujos. Es una pena que la cámara no siempre se sitúe de la manera más idónea.

Pero aparte de eso, *Bugs Bunny: perdido en el tiempo* es un buen jump&run en 3D para principiantes, que convence sobre todo por el logrado ambiente y las diferentes y variadas acciones del protagonista amante de las zanahorias.





En la granja del tío Sam, Bugs Bunny tiene que abrirse paso entre los cerdos del campo, que intentan comer en paz. ¿Lo conseguirá nuestro orejudo amigo?

consejos

Como es de esperar, en *Bugs Bunny perdido en el tiempo* también hay niveles de entrenamiento.

En el mundo mágico de Merlín, el conocido mago del Reino de Arturo estará de tu lado proporcionándote todo tipo de consejos y trucos, y te enseñará todos los movimientos necesarios para este jump&run. Puedes poner en práctica lo aprendido en pequeñas pruebas, para estar preparado al comenzar el juego de verdad.



PC | PS | N64 | SAT | E

Bugs Bunny: perdido en el tiempo
jump&run para principiantes

7.990 ptas.	Infogrames	1-2 jug.

• compatible: Memory Card, Dual Shock

Gráficos 7 | Sonido 6 | Jugabilidad 7

Ambiente de Looney Tunes, gráficos divertidos y variedad de movimientos.

Carece de interés para expertos, mala posición de la cámara.

Gracioso, variado y salpicado de buenas ideas: Bugs Bunny en su salsa.

6

Texto: Holger Reher · Fotos: neXt Level



Mario en la noche: en el tercer mundo, deberá hacer horas extra.

Super Mario Bros. Deluxe

Mario se dio a conocer a través de 'Donkey Kong', pero se hizo famoso con este jump&run que ahora aparece para la GBC. ¡Te lo quitarán de las manos!

Cuando en 1985 apareció *Super Mario Bros* para la NES de 8 bits, se creó un nuevo género: casi todos los jump&runs que le han seguido hasta la actualidad han estado más o menos influenciados por el ingenio de Shigeru Miyamoto.

El principio de juego es así de simple: manejas a Mario o a su hermano Luigi, vestido de verde, a través de ocho mundos, cada uno dividido en cuatro apartados. Empieza con paisajes normales con muchas tuberías, tortugas maliciosas y setas venenosas. Luego puedes meterte en una cueva oscura o en el mundo submarino, donde acechan peces-bola. En la tercera fase tienes que ser habilidoso, ya que sólo hay algunas plataformas y si cometes el mínimo fallo caes al abismo. El nivel 4 se desarrolla en el castillo del rey de las tortugas, Browser, que ha raptado a la princesa y a su séquito, y por supuesto, Mario le hará pagar por ello.

Este juego y su modelo de la NES son como dos gotas de agua, desde el primer enemigo hasta el más pequeño efecto de sonido. Nintendo ha introducido además unos cuantos goodies en el módulo (mirar Info).

A pesar de que *Super Mario Bros. Deluxe* pudiera parecer algo anticuado hoy en día, sigue siendo uno de los mejores juegos, y en la GameBoy Color, gracias a la función de salvar el juego, viene muy bien para llevártelo en los viajes largos de este verano.



¡Alerta, tortugas! Mario tiene que encontrar flores para poder disparar.

INFO
Un montón de extras

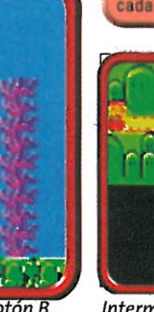
El modo 'challenge'
En este modo vuelves a jugar los niveles pasados, y debes encontrar cinco monedas rojas que están escondidas.

El modo 'Vs'
Con el cable link puedes jugar con Mario y Luigi contra un amigo.

Carrera contra Boo-Hoo
Los primeros ocho niveles sufren algunos cambios para que compitas en una carrera contra el fantasma Boo-Hoo. La ventaja: el fantasma puede volar atravesándolo todo, pero tú deberás sortear cada uno de los obstáculos.



Estos bichos tienen antibalas, y sólo podrás librarte de ellos si saltas encima.



Si no pulsas continuamente el botón B, te hundirás como una piedra en el agua.



Intermedio: este mapa te muestra a qué distancia estás de la meta.

Al más puro estilo CQC, ¡pero con pistola!

GTA 1969



En el CD de misiones de 'Grand Theft Auto' te lleva al mundo del hampa londinense de hace 30 años.

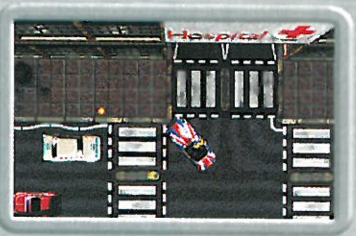
Los gangsters también también se hieren: ¿vas a conducir la ambulancia?



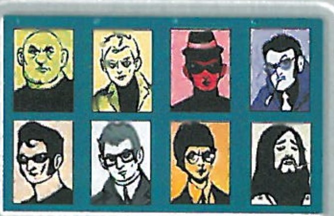
Dependiendo de la situación del juego, se puede hacer zoom en la pantalla.



En un completo juego de mafiosos no podían faltar los tiroteos con la policía



Dios salve a la Reina... ¡y al resto de los londinenses de estos bólidos criminales!





Álbum: ocho gangsters para elegir.

Después de más de un año, llega un pack de misiones a las tiendas para los dueños del también ruidoso y agresivo *Grand Theft Auto*. Si el asfalto de EE UU te dejó recalentado, ahora tienes la oportunidad de refrescarte por las húmedas calles de la capital del imperio británico a finales de los años 60. **El objetivo del juego es ascender en tu carrera como criminal y convertirte en un mafioso de considerable peso en la escena gangster londinense. Consigues este ascenso llevando a cabo con éxito encargos para los capos de las mafias locales.** Tendrás que conseguir armas, robar coches, deshacerte de adversarios, hacer volar edificios, y por supuesto, ¡todo esto intentando no caer en manos de la policía!

El sencillo principio del juego y el mando de fácil dominio están tomados del juego original.

De nuevo, los puntos fuertes son la buena jugabilidad de las más de 50 misiones nuevas, las citas originales del habla del mundillo de los gangsters y la música de la época que surge de las radios de los coches. Además, está el encanto añadido de conducir por la izquierda.

Como puntos negativos, los fragmentos del juego duran mucho y no los puedes salvar, y los anticuados gráficos y la exaltación de la violencia no le salvan de la mediocridad. Aun así, si te mola el rollo mafioso, disfrutarás.

El juego ofrece más de 30 tipos de vehículos.

PC | PS | N64 | SAT | I

GTA London 1969

GTA CD adicional para avanzados y expertos

4.990/3.995 pts.	DMA/Take 2	1-4 jug.

- *Mín.: Pentium 100, 16 MB RAM, Win 95/DOS, 60 MB HD, GTA-CD. Rec.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 100 MB HD, tarjeta 3D.*

Gráficos 4 | Sonido 7 | Jugabilidad 8

Misiones rápidas y variadas, jerga de gangsters, sonido ambientador.

Mínimas modificaciones a GTA, no se puede salvar durante las misiones.

Si tienes el original y no te incomodan los juegos violentos, disfrutarás siendo un gangster. 6

Texto: Joachim Enderlin



¡A sus tanques! Cuatro jugadores libran una batalla en el modo multijugador.

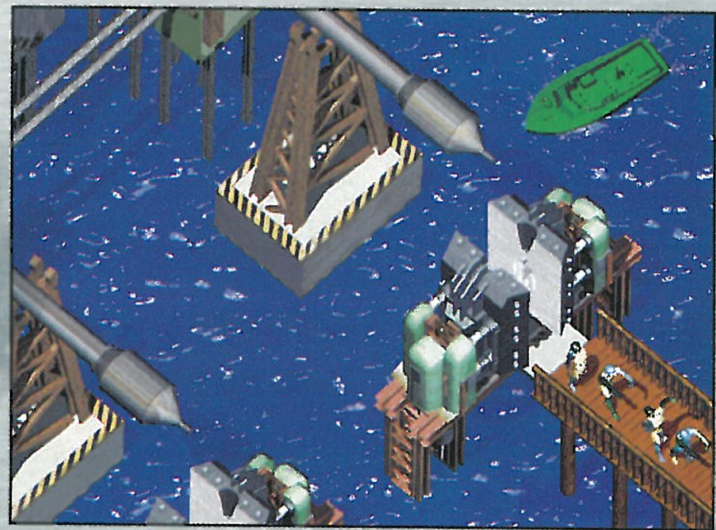


El fuego de la cocina es mortal para la armada.

Army Men 2

¡Este soldado de plástico se derrite!

¿Soldaditos de plomo? La segunda parte del juego de estrategia con soldados de plástico de Ubi Soft apenas ha mejorado la jugabilidad.



En algunos niveles harás temblar a tus contrincantes con pequeños barcos de cañones.

Ya podría ser así de inofensiva la guerra en la vida real! En *Army Men 2*, los indoloros soldaditos combaten entre ellos. **Manejas la armada de plástico con el ratón en distintos campos de combate en 3D, y tienes que acabar con tus rivales de color amarillo.**

En el paisaje tomado desde arriba con una perspectiva inclinada, encontrarás cajas con municiones, nuevas armas y vendas. En todas las cartas se esconden varios objetivos de misiones, que has de ir consiguiendo: defenderás puentes, ocuparás sectores enemigos y te harás con tanques o barcos. En el modo multijugador, hasta cuatro estrategas pueden enviar a sus hombrecillos de plástico a la batalla.

Pero el principio del juego, muy original en sí, se viene abajo por la mala composición técnica. La inteligencia artificial no puede ser peor, de forma que no se pueden seguir los movimientos del enemigo. Tus protegidos no saben por dónde ir y se suelen quedar colgados en el camino. Por ello es casi imposible realizar una estrategia bélica en condiciones. ¡Vaya pena de soldados!



¡Invasión en el cuarto de los niños! Tu armada ocupa el castillo de juguete enemigo.



PC | PS | N64 | SAT | I

Army Men 2

Estrategia para avanzados y expertos

7.495 aprox.	3DO/Ubi Soft	1-4 jug.

- *Mín.:* Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 62 MB HD. *Rec.:* Pentium 133, 32 MB RAM, Win 95, 149 MB HD

Gráficos 6 | Sonido 5 | Jugabilidad 4

Misiones variadas y motivantes, graciosos gags ocultos.

Poca inteligencia artificial, mando rebelde, gráficos insignificantes.

Juego de estrategia original, pero por desgracia, técnicamente se lo lleva el viento. 5

Texto: Volker Weitz

STREET WARS



Buena táctica... ¡pero no la repitas en la vida real! Manda a algún matón para que incendie las casas de tus enemigos.

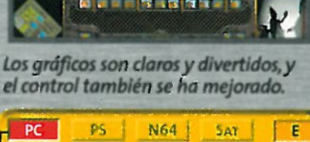


Si atacas a tus enemigos y te pilla la poli... ¡ya sabes dónde acabarás!



Los gráficos son claros y divertidos, y el control también se ha mejorado.

Al igual que sucedía en *Constructor* (1997), en *Streetwars* deberás edificar y lograr que los vecinos vivan felizmente. Para ello serás agente inmobiliario, ejecutivo agresivo y jefe mafioso, todo en uno. Intentarás saciar tu sed de poder en cinco ciudades, llevando a cabo diez misiones en cada una de ellas, y tendrás que competir contra tres rivales para lograr sacar adelante los negocios que emprendas, como construir casas, ponerlas en alquiler para hacer más dinero o invertirlo en el reclutamiento de más empleados para ampliar el negocio. Sobra decir que tendrás que usar todo tipo de artimañas para hacer enfadar a tu enemigo y a sus inquilinos: les enviarás gangsters, locos y matones. El juego ofrece muchas posibilidades tácticas. Esta vez, todo funciona a las mil maravillas: los gráficos son muy claros y divertidos y se ha mejorado el control.



PC | PS | N64 | SAT | E

Street Wars

Estrategia para avanzados y expertos

6.990 pts. | Studio3/Infogrames | 1-4 jug.

Mín.: Pentium 166, 16 MB RAM, Win 95, 50 MB HD. *Rec.:* Pentium II, 32 MB RAM, Win 95, 400 MB HD

Sonido 9 | Diversión 8 | Jugabilidad 7

Gráficos divertidos, grandes posibilidades tácticas y buenas misiones.

A la larga, algo monótono, y algo difícil para los principiantes.

Una nueva edición de *Constructor* (más graciosa) que no llega a ser perfecta.



8



¡Buen swing! Así te pondrás a la cabeza.

PC | PS | N64 | SAT | I

Jack Nicklaus 6

Simulación deportiva para avanzados

7.495 pts. | Activision | 1-4 jug.

Mín.: Pentium 166, 32 MB RAM, Windows 95, 100 MB HD
Rec.: Pentium II 300, 64 MB RAM, Windows 95, 600 MB HD, Tarjeta 3D.

En el nuevo simulador deportivo de Activision podrás jugar en cinco torneos de golf. Luego, con el editor programado en el juego, puedes crearte tus propias condiciones de competición en el campo. Si te lo tomas muy en serio, se puede incluso crear el golfista ideal y fijar cinco características de su juego. Los gráficos sólo se cargan rápidamente si dispones de un procesador potente. En el caso de ordenadores más lentos, tendrás que esperar bastante.



Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 8

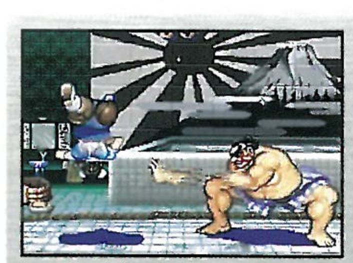
Editor excelente, golfistas con cinco características de juego.

Gráficos lentos para los procesadores poco potentes.

Una buena sexta parte de la serie *Jack Nicklaus*, aunque no llega a convencer del todo.



7



Los puños de Honda (dcha.) son peligrosos.



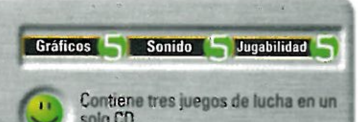
PC | PS | N64 | SAT | E

Street Fighter Collection 2

Juego de lucha para principiantes

6.990 pts. | Virgin/Capcom | 1-2 jug.

Street Fighter no para... Ahora, Capcom saca al mercado la segunda compilación de este deseado juego de lucha. En este CD se incluyen los juegos *The World Warrior, Campion Edition* y *Turbo Hyper Fighting*, aunque las diferencias son mínimas. Unos gráficos anticuados, controles difíciles y, sobre todo, unos tiempos de carga extremadamente largos. En su tiempo eran unos buenos juegos, pero actualmente *Tekken* y compañía les llevan mucha ventaja.



Gráficos 5 | Sonido 5 | Jugabilidad 5

Contiene tres juegos de lucha en un solo CD.

Tiempos de carga largos, anticuado en todos los sentidos.

Si quieres un *Street Fighter*, hazte con el último: *Street Fighter Alpha 3*.



5

Texto: Jorge Martínez



¡Desilusión! La versión de PC de V-Rally.



PC | PS | N64 | GB | I

V-Rally

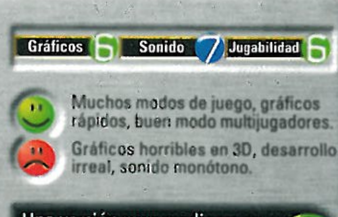
Simulación de carreras para ptes. y expertos

4.895 pts. | Infogrames | 1-4 jug.

Mín.: Pentium 166, 16 MB RAM, Windows 95, 140 MB HD, Tarjeta 3D.
Rec.: Pentium II, 32 MB RAM, Win 95, 140 MB HD, Tarjeta Voodoo2.

Lo que se hace esperar es siempre bueno? No. La versión de PC de *V-Rally* es un juego mediocre y aburrido, por mucho tiempo que se hayan tomado para desarrollarlo. Los gráficos son ágiles, pero bastante feos. La música es buena, pero el ruido del motor es de chiste. Incluso el control de los doce coches y las 42 pistas requiere mucho tiempo de entrenamiento. Si te pones solo ante el volante, te cansarás del *V-Rally* después de la primera vuelta, pero con unos amigos te lo pasarás mejor.

Gráficos 6 | Sonido 7 | Jugabilidad 6



Muchos modos de juego, gráficos rápidos, buen modo multijugadores.

Gráficos horribles en 3D, desarrollo irreal, sonido monótono.

Una versión muy mediocre en todos los sentidos del clásico de Playstation.



6

2/99

ScreenFun Trucos

La única revista con todos tus trucos

¡COLECCIONABLE!

BEETLE ADVENTURE RACING!



PRIMERA PARTE DE LA GUIA COMPLETA

SCREENFUN te descubre los atajos secretos de la nueva bomba de N64: ¡Beetle Adventure Racing!

RIDGE RACER TYPE 4

PS

¡GUÍA PARA CONSEGUIR LOS 321 BÓLIDOS!







Comic: Rolf Boyke

TRUCOS POR CORREO

¿Tienes problemas con algún juego? ¿Te aburres porque no consigues pasar de nivel? ¿Estás totalmente desesperado?



Por problemas de espacio, en SCREENFUN-TRUCOS no podemos incluir todos los que nos gustaría. Pero tranquilo... ¡no hay problema! Si quieres trucos de tus juegos favoritos, sólo tienes que escribir a SCREENFUN-TRUCOS POR CORREO, al apdo. de Correos 51.323, Madrid 28080. ¡Te contestaremos cuanto antes!



¿Te gustaría correr a toda velocidad por los atajos del 'Beetle Adventure Racing'? ¿Y comprobar los trucos de 'The Legend of Zelda'? Pues no te preocupes, aunque no tengas la N64, SCREENFUN tiene la solución. ¡Solo hay que tener suerte y que tu carta salga elegida! Tenemos una consola para sortear. SCREENFUN, ref.: Nintendo 64 nº 2, apdo. de Correos 51.323, 28080 Madrid.

RIDGE RACER TYPE 4

Seguro que ya eres un auténtico hacha en el rápido juego de carreras de Namco, pero aun así, ¡unos consejitos nunca vienen mal! Toma nota de nuestros trucos y dale caña a estos 321 bólidos...



Con estas piernas, la aceleración está garantizada.

Salir como el rayo

Salida a toda caña

Con esta técnica puedes salir metiendo segunda y experimentar una mayor aceleración. Este truco sólo funciona con coches muy rápidos, y por supuesto, con aquéllos que tienen cambio de marchas manual.

Acelera a tope durante la cuenta atrás, de forma que el indicador del cuentarrevoluciones se ponga en el extremo derecho hasta hacer *llorar* a tu motor. En cuanto aparezca el *GO* en la pantalla, mete segunda y permanece en tu sitio. Las ruedas se agarran al asfalto y tu coche saldrá disparado hacia delante.



Acelera y espera que den el GO. Las ruedas irán a toda caña, el número de revoluciones será mayor...



... acelera y mete rápidamente segunda. ¡De esta forma, el coche y las ruedas salen como el rayo!

Salida frenada

Esta técnica de salida es muy parecida a la anterior: dale gas durante la cuenta atrás y pisa brevemente el freno cuando el semáforo indique *GO*. Así, las ruedas se agarran al asfalto y tu coche tendrá una mayor número de revoluciones. Por supuesto, el momento y la duración de la frenada dependen mucho del coche; por lo tanto, es necesario algo de práctica.

Garaje repleto

320 coches

Esta tabla muestra los puestos que has de ocupar en cada carrera para poder utilizar los 20 coches de una combinación de equipo lo más rápido posible. En general vale con participar siete veces en el Grand Prix y una vez en el Extra-Trial: ¡resérvate un fin de semana entero para dedicarte a ello!

Si, por ejemplo, en el '1st HEAT' quedas primero en la primera carrera y tercero en la segunda, en el '2nd HEAT' podrás correr en un coche de la clase 03.

1st HEAT			2nd HEAT		FINAL GP		OVAL	Extra-Trial
K 01	2-3		K 02	2-2	K 06	1-1-1	K 13	1
K 01	1-3		K 03	2-2	K 07	1-1-1	K 14	1
K 01	1-2		K 04	2-2	K 08	1-1-1	K 15	1
K 01	1-1	S	K 05	2-2	K 09	1-1-1	K 16	1
		L	K 05	1-2	K 10	1-1-1	K 17	1
		L	K 05	2-1	K 11	1-1-1	K 18	1
		L	K 05	1-1	K 12	1-1-1	K 19	1
K 20 (Gana el Trial con un coche de la clase que quieras)								

El significado de las abreviaturas

K Clase de coche
x-y En la primera carrera ocupa el puesto x, y en la segunda, el y.
S Guardar el Grand Prix en este momento.
L Cargar el Grand Prix salvado en este momento.

Curvas bien tomadas

Técnicas de drift y de grip

¿Cuál es la mejor técnica para dar una curva? La respuesta a esta pregunta tiene dos métodos a tu elección: drift (deslizarse) o grip (sujeción al asfalto).

Al hacer un drift, las ruedas traseras del coche resbalan, de forma que la parte trasera se desvía hacia el exterior de la curva. En el grip se trata de la conducción normal: la fuerza centrífuga es menor al reducir la velocidad, y así se puede abarcar un radio de curva más pequeño.

Puedes utilizar las técnicas de drift o de grip con todos los coches, aunque las marcas estén especializadas en una sola técnica: Assoluto y Lizard fabrican coches con un buen drift, mientras que Terrazi y Age se han especializado en coches con grip. A continuación, explicamos las características de estas técnicas.

Drift: para hacer un drift con el coche has de girar el volante en la dirección de la curva. Suelta el acelerador y vuelve a pisarlo, para que las ruedas traseras se deslicen hacia afuera. Ahora estás haciendo un drift. Por una parte, el sensible control del volante y por otra el acelerador, influyen en la dirección del drift; cuanto más aceleres, con más fuerza darán vueltas las ruedas y el coche seguirá rotando cada vez más.

Para enderezar el coche, debes decelerar primero y reducir así las revoluciones. Luego deberás girar el volante en dirección contraria y girar con cuidado.



Con la técnica de drift también puedes tomar una curva de 90 grados...



... de esta forma no te será difícil adelantar a tu rival en la curva.

Grip: antes de llegar a la curva, debes pisar y soltar el acelerador de forma ininterrumpida para reducir la velocidad y tomar la curva. Si vas demasiado deprisa, usa el freno. Si sueltas el acelerador durante demasiado tiempo, las ruedas traseras se te irán a un lado y harás un drift sin querer.

En cuanto hayas enderezado el coche después de la curva, puedes pisar a fondo el acelerador. En todo caso, toma la curva desde fuera hacia dentro, para describir una trayectoria lo más recta posible. Si la curva es demasiado recta, también puedes hacer un ligero drift con tu coche de grip.



Si pones tu morro por delante, puedes frenar al otro coche.

Juego sucio

Empujar y bloquear

Atención en los adelantamientos: al intentar adelantar, suele ser frecuente que roces con otros coches. Generalmente, el coche de atrás es el que pierde algo de velocidad con el contacto. Al que va delante también le afecta un poco, pero lo normal es que no tenga que contar con ninguna pérdida. Intenta evitar, por tanto, dar a tus rivales desde atrás: en su lugar, rózalos en plena curva cuando estés a su altura o un poco por delante. De esta forma reducirás la velocidad del otro coche y éste ya no podrá alcanzarte pase lo que pase.





En las curvas deberías adelantar por el interior de la curva y poner atención a que no le den a tu coche por detrás o de lado.

Molesta a tu rival: si te están intentando adelantar o si estás tratando de hacérselo tú a otro coche, debes bloquear el camino de tu contrincante; para ello, la parte trasera de tu coche tiene que darle al morro de tu rival. Esto produce la pérdida de velocidad del otro coche y te asegura tu puesto. Especialmente práctico es correr con la perspectiva del piloto, de forma que verás el coche que tienes detrás desde el espejo retrovisor y así podrás cerrarle el paso.

Tu oportunidad en las curvas: por regla general, tus rivales dentro del propio juego pilotan con extremada prudencia y frenan mucho antes de entrar en las curvas. Especialmente los pilotos que se encuentran más atrás: parece que se van a quedar parados en la curva. Y cuanto más cerrada sea ésta, más pisarán el freno. Por eso tu mejor oportunidad es adelantar en las curvas. Si pilotas un coche drift (Drift-Car), deberías adelantar al otro por el exterior, mientras que si conduces un coche de grip será mejor que utilices el interior.

El método que debes utilizar depende de otros factores, como la velocidad, la toma de la curva y la conducción del resto de los coches. Si, por ejemplo, el coche se desliza hacia el carril externo a medida que va tomando la curva, es más aconsejable que el adelantamiento se produzca por el carril interno. Pero, atención: tus rivales tienen la manía de cambiar de carril poco antes de tomarla. Por lo tanto, pon especial atención cuando te acerques a una curva junto a otro coche: ¡es posible que no puedas contarlo!





Si tu contrincante va por la parte exterior de la curva, deberías adelantarle por dentro sin hacer un drift. Si conduces un coche de drift, decelera un poco para perder velocidad sin patinar.

Rápido ascenso: de fotogénica chica de salida de meta a acompañante de viaje en menos de cinco segundos.



Al adelantar por el interior de la curva, puedes intentar tranquilamente rozar la parte delantera de tu rival. Este movimiento no repercutirá en la velocidad de tu coche, pero sí en la de tu contrincante (¡hay que ver, qué malvado eres!).



Escoge entre cuatro fabricantes con 20 bólidos cada uno y cuatro equipos ¡con 320 coches distintos!

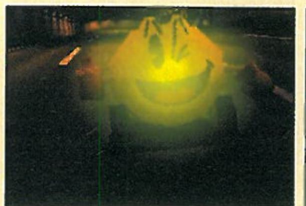
Pac-Man

El 'coche nº 321'

La máquina de arcade de la *pequeña bola amarilla* representó un bombazo mundial para Namco en 1980. Razón suficiente para invitarla a su mejor juego de carreras de la Playstation. El coche Pac-Man está bien escondido, y se puede elegir cuando hayas conducido los 320 coches o los hayas reunido en la PocketStation. No se trata de una tarea fácil, ya que sólo para los 20 coches de una combinación de equipo-fabricante necesitas más de cinco horas de juego (mira la tabla de la página anterior).



Sólo cuando hayas conducido los 320 coches o los hayas coleccionado con ayuda de la PocketStation, podrás incluir el coche Pac-Man en tu colección.



En cuanto oscurece, Pac-Man enciende su luz. En las pistas nocturnas y en los túneles, parece una calabaza de Halloween iluminada.



Con el coche Pac-Man podrás hacer auténticas maravillas. Un consejo para expertos: con la perspectiva de piloto, apreciarás mejor su balanceo. ¡Abróchate el cinturón!



Texto: Frank Glaser, Michael Martin



Beetle Adventure Racing

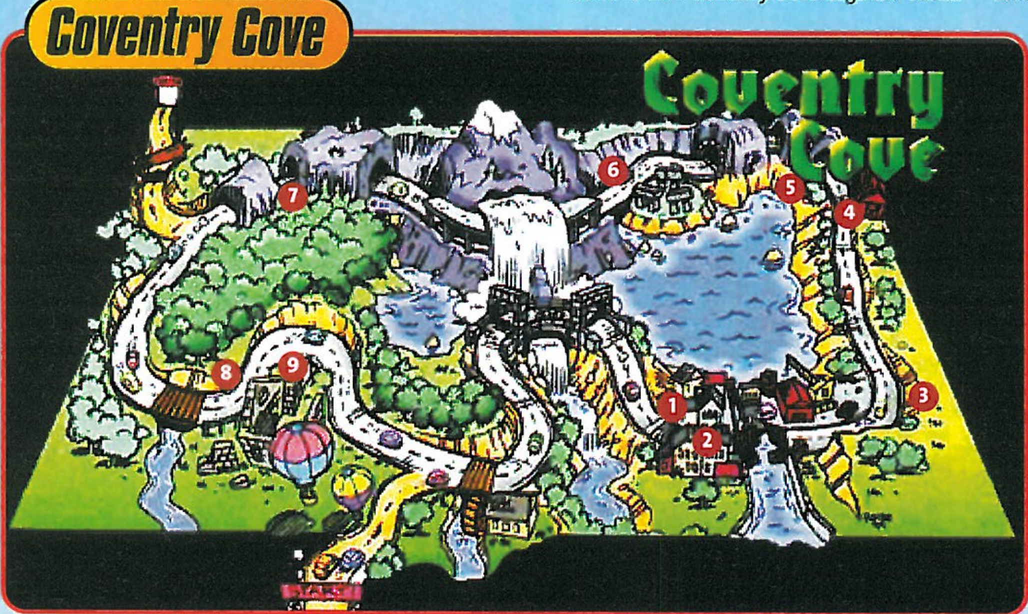
Cuando lo pilotes, alucinarás: el nuevo 'escarabajo' conoce todas las rutas secretas, cuevas ocultas y el camino correcto al primer puesto. Este coche es un pedazo de bicho... ¡Nunca mejor dicho!

Si quieres descubrir todos los cheats y trucos de tus videojuegos favoritos, sólo tienes que hacerte con SCREENFUN todos los meses!

En *Beetle Adventure Racing*, el secreto está en recolectar las cajas de bonus que encontrarás en callejones ocultos, muy bien repartidas. Si te chocas contra los bloques con números, obtendrás puntos. Podrás reunir hasta 100 puntos en cada pista. Si en cada carrera haces primero la ruta normal y en la segunda vuelta tomas todas las calles secundarias, encontrarás los puntos sin problema. Si lo haces bien, como recompensa parpadearán *Continues* y se te abrirán las carreras de lucha secretas adicionales.

Aquí tienes esta detallada descripción de la carrera de los coloridos *escarabajos* de Electronic Arts con todos sus atajos, las cajas de cheats y por supuesto, todos los recorridos analizados al mínimo detalle. Y recuerda: si conduces tu *escarabajo*... ¡Átate bien el refajo!

Coventry Cove

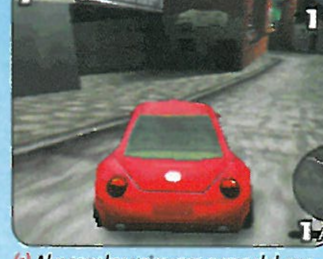


La Ciudad del Monte está llena de callejones: encontrarás el primero justo al pasar las primeras casas a la izquierda (1). Corre a través del escaparate de la tienda para obtener la caja de cinco puntos. Si te has pasado la entrada, observa, pocos metros más allá, la cabina de teléfonos que está a tu derecha: de aquí sale una calle secundaria de la pista principal (2); como recompensa, obtendrás cuatro puntos de bonus.

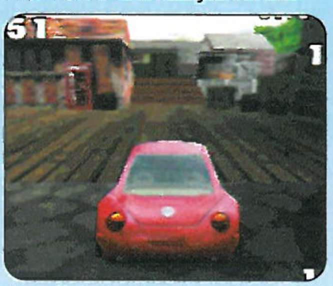
Después de dar un gran salto sobre el canal, en el emplazamiento amarillo de la izquierda te está esperando una caja de flores con el cheat del radar, y a la izquierda encontrarás un túnel de tren (3) para los más curiosos.

En la cima de la siguiente montaña debes mirar el granero (4) con lupa: en el montón de paja de la izquierda encontrarás otra caja de flores para el menú de cheats. Y en el propio granero te espera una caja con cinco bonus: ¡corre a través de la puerta! Después del granero, hay una curva cerrada hacia la izquierda: utiliza las rocas de la izquierda como trampolín, salta hasta la isla grande (5) y hazte con la siguiente caja de flores (cheat de lucha). Llegarás a un paso empinado que te lleva a un túnel: en el lado derecho hay una roca que indica la entrada a la vieja mina (6). Al pasar el siguiente túnel llegarás a un pasadizo secreto con 17 puntos de bonus; mantente dentro de la curva a la izquierda y corre hasta el sendero (7).

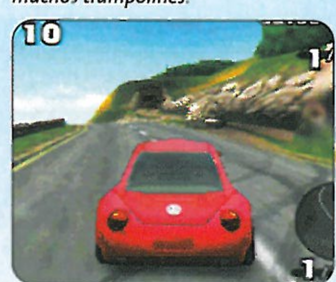
Llegarás al último atajo secreto saltando por el trampolín a la izquierda de la calle ante el castillo (8): si te da mucho miedo, es mejor que tomes la entrada lateral (9) que está a unos metros a la derecha.



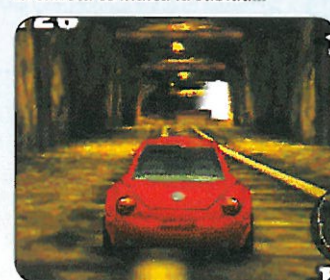
(1) Al pasar las primeras casas del pueblo, encontrarás un callejón a la izda.



Ese callejón te llevará a puntos y a muchos trampolines.



(6) Poco antes del túnel, una roca en la cuneta te indica la subida...

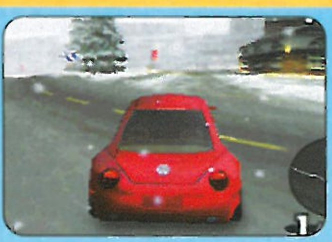


... a minas secretas: un paraíso para los coleccionistas de puntos.

New Beetle: Norteamérica llevó al escarabajo en poco tiempo a los primeros puestos; en Europa se ha quedado en la línea de salida por su alto precio.

Mount Mayhem





(1) Para dar un supersalto, corre unos pocos metros (después de la llegada) hacia la derecha sobre el balcón del enorme hotel...



... y al final del pórtico, caerás al vacío sin remedio. ¡Menos mal que alguien inventó el airbag!



(3) Detrás del deteriorado puente, párate en la cuneta de la izquierda mientras pasas el lago congelado, y observa la vista de la cascada.

Al pie de la enorme montaña encontrarás el primer atajo, pocos metros después de la línea de salida, por el que has de desviarte a la pista principal: a la derecha verás un gran hotel, en el que pasarás a través del balcón (1).

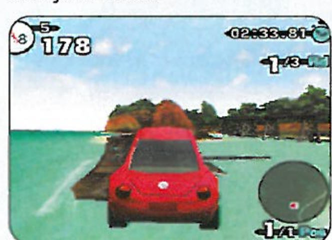
Una vez hayas llegado al pueblo, toma una curva a la derecha de 90° y salta a través del garaje sobre el trampolín (2). Para realizar el salto necesitarás mucho impulso. En lugar de ir al trampolín, puedes saltar a la izquierda y hacerte con la caja de flores que contiene el cheat de energía. Después pasarás por un largo puente con un agujero: utiliza el montón de tierra de la izquierda como trampolín (3) y salta sobre él. Después de tomar una curva cerrada, descubrirás un lago helado con cascada a tu izquierda: pisa a fondo sobre el hielo y llegarás a una cueva (4). Al pasar el túnel de cristal, los pilotos experimentados podrán dar un supersalto en la cueva (5). Y si no, también puedes correr pasando la entrada, a la derecha o a la izquierda, hacia la rampa de arriba. En la siguiente cueva puedes elegir entre dos calles (bifurcación). Mejor toma la de la izquierda y, al pasar el puente, llévate la caja de flores que encontrarás a tu izquierda. Una vez pasado el último túnel, la nieve se deshace. Cuando salgas del túnel, al principio del camino encontrarás un sendero de piedra (6) que se desvía hacia la derecha. Encontrarás la tercera caja de flores con el cheat de colores al entrar en la curva: para ante la primera señal y corre sin vacilar en el seto hacia la derecha.



(1) Observa las huellas marrones de la derecha: podrás ver el camino de matorrales al pasar la pista de llegada.



El camino trillado te lleva a una casa secreta, en la que se esconde una de las cajas de cheat.



(4) Sólo si no tienes vértigo: toma el atajo del embarcadero del dique; ¡al final volarás por los aires!

Inferno Isle



En la Isla del Volcán vivirás aventuras aún más intensas: sitúate en la primera puerta del bosque de los dinosaurios, y un atajo (1) hacia la derecha te desviará al bosquecillo, llevándote a una casa escondida en la maleza. Allí encontrarás una caja de flores con el cheat de campo.

En las primeras casas de la ciudad, la carretera se curva ligeramente hacia la izquierda. Mántente dentro de esa curva y corre a través del túnel de la izquierda (2). Unos cuantos metros más allá verás a tu derecha la entrada a un camino lateral (con una curva de 90°) que te lleva directamente montaña abajo (3).

Los trampolines del puerto al final del pueblo te invitan a dar saltos temerarios. Tuerce a la izquierda para dirigirte a los embarcaderos de madera (4).

Poco después del túnel del ferrocarril te espera un viaje accidentado por la cumbre de la montaña: toma el atajo de la derecha y coge impulso para atravesar la barrera (5). En la cueva de lava, la calle tiene dos bifurcaciones: los pilotos suelen torcer a la derecha, pero a la izquierda encontrarás tesoros de bonus (6). Después del calor del volcán, deberías recuperarte en la playa. Corre a la curva de la izquierda entre ambas señales (7). Llegarás a un puente roto: pasa de largo, déjate caer en la playa y corre hacia la cueva (8). Si atraviesas el puente de un salto, llegarás a la fortaleza, que lograrás atravesar por un atajo hacia la izquierda (9). Después de la última vuelta tendrás que pasar por el pueblo en llamas: en la última casa de la izquierda obtendrás un cheat de límite de tiempo.

Texto: Oliver Ehrle · Foto: Volkswagen (1).

¡La segunda parte contiene los tres cursos de carreras!

Sunset Sands

Hace mucho calor en el desierto: justo al principio, encontrarás una roca en el segundo montón de arena; detrás de ella se encuentra el código Ladybugs.

Después de saltar a la pista principal, utiliza la duna de arena de la derecha como trampolín para impulsarte hacia la cara de la roca ❶. En las dunas delante de la espiral, métete en el camino que va hacia la izquierda ❷. Para activar el código Handbreak (freno de mano) da dos botes. En lugar de correr hacia el portón de madera, busca en la parte derecha.

En la salida del templo de agua encontrarás una mina a la izquierda ❸, no puedes equivocarte. Antes de saltar sobre el trampolín de lava ❹ tienes que atravesar las barricadas de arriba del templo de agua ❺. Si después de la entrada en el ángulo de 90º te cuelas en la esquina, podrás también atajar el camino pasando por la fuente.

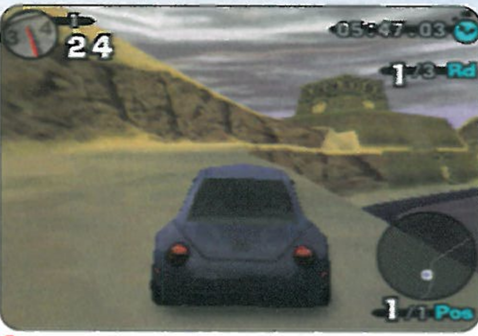
Dos saltos después del lago de lava, aterrizarás en una calle con una gran área roja ante un cartel: colócate sobre el área, toca el claxon y un ascensor te llevará a un pasadizo secreto ❻.

En el pueblo encontrarás una calle lateral a la derecha ❼, y en el mercado deberías buscar el código de obstáculos en la construcción de madera de la derecha.

Al salir del pueblo, dirígete al templo grande: toma el desvío de la izquierda ❽ y, después del templo, encontrarás un camino a la derecha ❾. En la última cueva puedes correr todo recto atravesando el resplandeciente altar ❿.



❸ *Puedes abrir la entrada cerrada de la mina (después del templo de agua) con el eficaz método kamikaze.*



❽ *Ante el gran templo, desvíate de la carretera torciendo a la izquierda, y llegarás a la calle del templo.*

¡El nuevo escarabajo da unos saltos de miedo! – No dejes escapar ni un solo trampolín para volar por los aires.





Los expertos pueden jugar horas y horas, ¡pero los principiantes suelen acabar al cabo de 60 filas eliminadas! Aunque el principio del juego parece muy sencillo, deberá tener en cuenta algunas cosillas...

Los trucos más calientes Tetris DX

Tetris DX no sólo es un juego colorido con cuatro interesantes modalidades de juego. También se corrigieron los defectos de juego de la primera parte. En *Tetris* a partir de una determinada velocidad, llegaba el final del juego, incluso para los jugadores más curtidos: difícilmente podían apartar las piezas a un lado. Por el contrario, en el modo maratón de *Tetris DX*, la velocidad se mantiene constante a partir del nivel 30; por lo tanto, ¡los expertos pueden jugar todo el tiempo que quieran! Para eso está la función *continue*: si lo apagas en pleno juego, podrás continuar la siguiente sesión desde donde deberías haber acabado.

El resto de las modalidades son también muy chulas; da igual por cuál te decidas, que nuestros trucos te ayudarán a montar muchas piezas ¡Adelante y conviértete en un as!

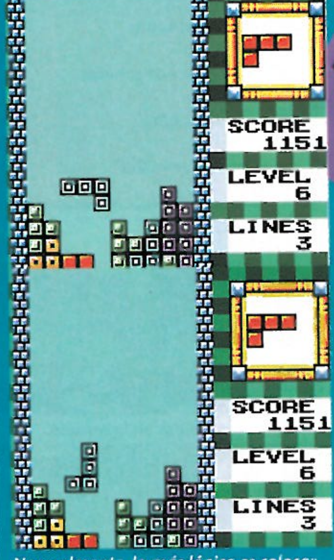
Intenta evitar los huecos horizontales



Si colocas la pieza con forma de S invertida como en la imagen de arriba, luego necesitarás un palo para llenar el hueco que deje. Además, el próximo cuadrado dejará otro hueco libre.

Es mejor que pongas la S como en la imagen de abajo: así evitas problemas.

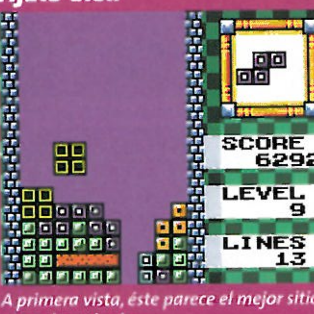
Ponlas siempre horizontales



Normalmente, lo más lógico es colocar las piezas como llegan. De esta forma construyes a lo raso y evitas que se formen rascacielos, por lo que consigues rellenar más rápido las filas (arriba).

Pero si por el contrario colocas la L como abajo, luego necesitarás un palo para corregir el fallo: además tienes que intentar hacer Tetris (es decir, eliminar cuatro filas de una vez).

Fíjate bien



A primera vista, éste parece el mejor sitio para el cuadrado...



... pero si te fijas un poco y lo colocas como en esta imagen...

Piensa en las esquinas



Aquí tienes muchas posibilidades para colocar la T...



... pero si la dejas caer en el fondo como muestra esta imagen...



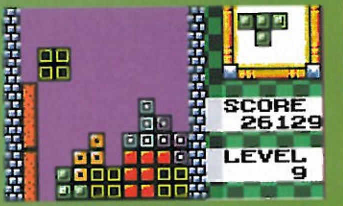
... desaparece la segunda fila del todo y mantienes tu construcción rasa.



... se eliminan dos filas de una vez, y no estás obligado a esperar a la L, ¡que suele brillar por su ausencia!

¿Se complica la cosa?

Incluso si pones en práctica todos los trucos, puede ocurrir que no te vengan las piezas idóneas para colocarlas sin dejar huecos libres. Entonces deberás intentar rellenar los huecos lo más rápido posible. Intenta no colocar más piezas en la columna del hueco, aunque parezca complicado. Tienes que arriesgarte y saber prever las jugadas.



Por desgracia, aquí no hay ninguna posibilidad de colocar el cuadrado. Encájalo sobre la columna vacía, para poder ir eliminando filas.



Ahora no deberías poner ninguna pieza sobre el largo hueco; si no, la eliminación de filas se te complicará.



Por suerte aparece una L que te viene muy bien para eliminar los bloques. Si no hubiera llegado, habrías tenido sitio de todas formas para colocar otra pieza.



La columna vertical está libre; siempre puedes continuar esperando al preciado palo para marcarte un Tetris (cuatro filas de una sola tacada).

Es muy loable si lo logras, ¡pero no debes arriesgarte a que se forme un rascacielos!

Texto: Frank Glaser

Texto: Oliver Ehrle

Get Medieval

Introduce los códigos de la lista en el transcurso del juego.

Códigos:

Modo dios:
mpkfa

Mostrar coordenadas:
mppos

Mostrar Frame Rate (imágenes por segundo):
mpfps

Sin daños:
mpbodyguard

99 vidas:
mphighlander

Saltar al siguiente nivel:
mpthewolf

Saltar al nivel anterior:
mpbadmofo

Todas las llaves:
mpignition

Todos los pergaminos:
mpturbocharger

Energía vital llena:
mppetrol

Armamento completo:
mparmorall

Todas las armas:
mpglovebox

Cuatro almas extra:
mpshoes

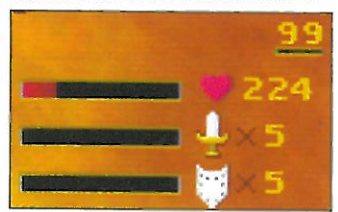
Los ladrones no podrán robarte:
mpironpockets



mpkfa: *el modo Dios es bueno para ti, pero bastante dañino para el resto.*

World Position Display is ON

mppos: *abajo, a la izquierda de la pantalla, se introducen las coordinadas X e Y.*



mphighlander: *al igual que un Highlander auténtico, serás muy difícil de vencer gracias a las 99 vidas.*



mpturbocharger: *con 99 pergaminos...*



... y todas las llaves **(mpignition)**, *los laberintos serán pan comido.*

Lode Runner 2

Pulsa **[Esc]** durante el juego y luego teclea **glazed donut**. Un sonido confirmará la introducción correcta y los siguientes códigos surtirán su efecto.

Códigos:

Saltar al siguiente nivel:
[F4]

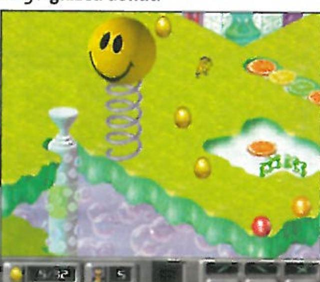
Saltar al nivel anterior:
[F3]

5 vidas extra en modo de 1 jugador:
[ALT]+[F12]

Bombas de cualquier tipo ilimitadas en el modo de 1 jugador:
[ALT]+[8]



Pulsa **[Esc]** *para abrir el menú . Introduce luego* **glazed donut**.



Los códigos están activados...



... y con **[ALT]+[F12]** *obtendrás 5 vidas extra.*



[ALT]+[8]: *desde ahora, tendrás bombas ilimitadas de cualquier tipo.*



[F4]: *¡No agotes tu paciencia! Puedes llegar a nuevos mundos simplemente saltando de nivel.*

Return Fire 2

Para poder introducir los códigos, inicia de nuevo el juego y abre el comando de la consola con la tecla **[´]** (a la izquierda de **[Backspace]**). De esta forma funcionarán los siguientes códigos.

Códigos:

Inmortalidad:
god!

Munición ilimitada:
ammo!

Combustible ilimitado
fuel!

Desactivar torres de cañones :
guns!

Desconectar los sams:
sams!

Desactivar torres de cohetes:
turrets!

Vehículos ilimitados:
vehicles!

Portaviones invencible:
carrier!



Introduce los códigos en la consola.



ammo!: *con la munición ilimitada, puedes agujerear toda la región.*



Está cayendo una tormenta de cohetes ...



... gracias a **turrets!** *puedes desactivar las torres de cohetes y seguir adelante.*



vehicles!: *tendrás todos los vehículos adicionales que precises.*

Vangers

Inicia una nueva jugada e introduce los códigos en el **primer menú**.

Códigos:

50.000 unidades de oro:
bolshedeneg

Aumentar la suerte:
udacha

Aumentar la dominancia:
avtoritet



Introduce los códigos en esta pantalla.



bolshedeneg: *de 500 unidades de oro...*



... se obtienen 50.500 monedas...



... con las que podrás convencer al mecánico para que equipe a tu supercoche con los accesorios más alucinantes.



udacha: *la introducción de este código se confirma al iniciar el juego...*



avtoritet: *... al igual que el dominio.*

Railroad Tycoon II

Pulsa **[Tab]** durante el juego y luego introduce los códigos.

Códigos:

Las ciudades crecen más rápido:
viagra

Obtener el escenario de oro:
bigfootgold

Obtener el escenario de plata:
bigfootsilver

Obtener el escenario de bronce:
bigfootbronze

Todos los trenes están disponibles:
show me the trains

Perder el escenario:
bobo

100 mill. de dólares para jugadores:
king of the hill

1 millón de dólares para jugadores:
cattle futures

100 mills. de dólares para empresa:
powerball

1 millón de dólares para empresa:
slush fund

Convertir todas las locomotoras en AMD103:
amd103

Se dobla la velocidad del tren:
speed racer

$24T | JUN 1830

Con un capital de 24.000 dólares...



... puedes introducir el código de dinero **king of the hill***...*

$100.024T | JUN 1830

... y ¡aumentar la suma hasta un total de 100.024.000 dólares!



amd103: *este código convierte las ordinarias locomotoras...*



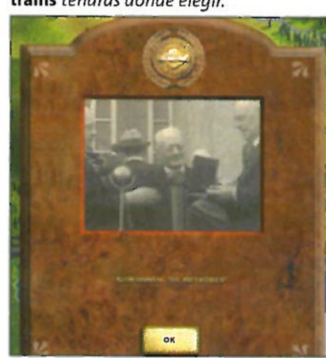
... en modernos trenes AMD103.



¡Vaya! no tienes mucha oferta de trenes...



... ¡no pasa nada! con **show me the trains** *tendrás donde elegir.*



bigfootgold: *has ganado el escenario dorado... ¡pero admite que no lo has logrado con juego limpio!*

Baldur's Gate

Activar el modo cheat

Abre el archivo **Baldur.ini** con un editor de textos y en [Game Options] introduce: **Cheats=1.** Inicia el juego y presiona **[Ctrl]+[Tab]** para conseguir una línea de entrada: introduce allí uno de los siguientes códigos.

Códigos:

500 unidades de oro:
Cheats:Midas();

Todas las herramientas necesarias para el quest (encargo)actual:
Cheats:CriticalItems();

Aparece un Drizzt amigo:
Cheats:DrizztDefends();

Conseguir 10 pollos agresivos amigos:
Cheats:TheGreatGonzo();

Añadir el cow scroll en el inventario:
Cheats:CowKill();

Mapa completo:
Cheats:ExploreArea();

Añadir en el inventario un pergamino *Stone To Flesh*, cinco brebajes mágicos y cinco antidotos:
Cheats:FirstAid();

Transportar la uidad o personaje escogido hasta la posición del cursor del ratón:
Cheats:Hans();

Datei Bearbeiten Suchen ?

```
[Game Options]
Footsteps=1
Weather=1
Cheats=1
```

En el archivo **Baldur.ini** *introduce:* **Cheats=1** *en* **[Game Options]**.

Cheats:ExploreArea();

Con las teclas **[Ctrl]+[Tab]** *aparecerá una ventana de entrada donde introducirás el código.* **Cheats:ExploreArea();** *hace milagros...*

... con los mapas ennegrecidos...



... y te muestran una buena vista.

Cheats:FirstAid();
Cheats:CriticalItems();
Cheats:Midas();

Los códigos aquí expuestos...



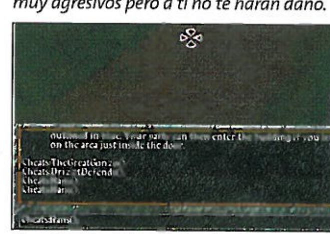
... hacen de este hombre fracasado, vulnerable y casi sin medios...



... un paladín lo suficientemente equipado para enfrentarse a cualquier situación.



Cheats:TheGreatGonzo(): *estos pollos son muy agresivos pero a ti no te harán daño.*



Cheats:Hans(): *al introducir este práctico código teletransportador...*

... el personaje escogido aparecerá exactamente en el lugar señalado con el cursor. ¡Inténtalo contigo mismo!

Activar todas las secuencias

Vuelve a abrir el archivo **Baldur.ini** con un editor de textos e introduce una nueva opción en **[Movies]**.

Escribe allí las siguientes líneas para poder escoger las secuencias fílmicas correspondientes del menú principal.

Códigos:

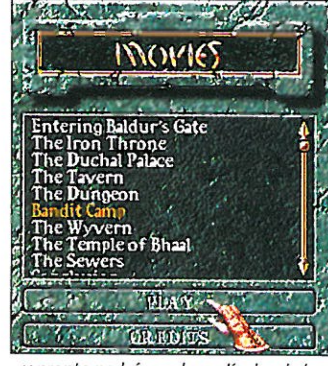
[Movies]

DEATHAND=1	ENDMOVIE=1
REST=1	ELDRCITY=1
BGSUNSET=1	MINEFLOD=1
BGENTER=1	ENDCRDIT=1
IRONTHRN=1	GNOLL=1
PALACE=1	NASHKELL=1
TAVERN=1	BG4LOGO=1
DUNGEON=1	TSRLOGO=1
BGSUNRIS=1	BILOGO=1
CAMP=1	INFELOGO=1
WYVERN=1	INTRO=1
BHAAL=1	FRARMINN=1
SEWER=1	BEREGOST=1

Datei Bearbeiten Suchen ?

```
[Movies]
DEATHAND=1
REST=1
BGSUNSET=1
BGENTER=1
IRONTHRN=1
```

Introduce la fila **[Movies]** *en el archivo* **Baldur.ini** *y escribe los nombres de las películas que aparecen en la lista...*



...y pronto podrás ver las películas de la lista desde el menú principal...



... y podrás disfrutar de una calentita atmósfera junto al fuego en un campamento de bandidos.

Texto: Andreas von Lepel

Cyber Storm 2

Edita el archivo ***STORM.INI*** e introduce los siguientes códigos. Salva y luego inicia el juego, ahora puedes escogerlas y activar las funciones de los códigos con **[Ctrl]+[o]**.

Códigos:

1 crédito:
I'll Buy That For A Credit

1000 créditos:
Will work for credits

10.000 créditos:
Mo Money

100.000 créditos:
Too much wheat

1.000.000 créditos:
You may have already won

Créditos sin límite:
CUC

Reparación:
As Good as it Gets

Comandante perfecto (dinero, fases, etc):
You da man

Fábricas:
Home is where the heart is

Invulnerabilidad:
Must have!

Todas las tecnologías:
He Who Dies With The Most Toys

Tecnologías normales:
It was nice while it lasted

Curar a un piloto:
Tarsus

Se vuelve a reparar los vehículos dañados:
It's just a flesh wound

Nueva munición:
Feel my wrath

Unidades nuevas:
Go Go Power Ranger

Más puntos de movimiento:
Fly Away

Más puntos de acción:
Vengance is mine

Un *Touch of Death*:
Did I break your concentration

Varios *Touch of Death*:
That must hurt

Invisibilidad:
There can be only one

Destrucción de todos los enemigos:
Death to all who oppose us

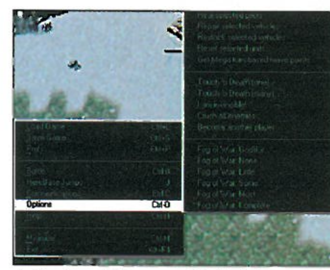
Otros jugadores:
Freaky Friday

Niebla de guerra alternativa:
Let there be light

Quitar Niebla de guerra:
Let there be light v2

```
// ==========================
//   You may enter any cheat co
// ==========================
[SPECIAL]
I'll Buy That For A Credit
Will work for credits
Mo Money
Too much wheat
You may have already won
CUC
As Good as it Gets
You da man
Home is where the heart is
Must have!
He Who Dies With The Most Toys
It was nice while it lasted
Tarsus
It's just a flesh wound
```

Introduce los códigos que desees en el archivo **STORM.INI**.



Activa los códigos con **[Ctrl]+[o]** .



Let there be light v2*: si te molesta la niebla de guerra...*



...puedes hacerla desaparecer siempre.



Death to all who oppose us: *¡Estas terroríficas máquinas de matar....*



...estarán muertas en un plis-plas!

Launch status:	Ready to launch
Suggested:	Advance Scouting Mission
Target corp.:	StellarWave
Vehicles own/linked:	7 / 2
Biodrms own/linked:	2 / 2
Units active/reserve:	2 / 0
Current Credits:	66,178
Current Income:	8,800

Da la bienvenida a los 66.178 créditos...



...y emplea los códigos **Too much wheat** *y* **You may have already won**...

Launch status:	Ready to launch
Suggested:	Advance Scouting Mission
Target corp.:	StellarWave
Vehicles own/linked:	7 / 2
Biodrms own/linked:	2 / 2
Units active/reserve:	2 / 0
Current Credits:	1,166,178
Current Income:	8,800

...y serás millonario con ni más ni menos 1.166.178 créditos. ¡Alucina!



You da man: *tu comandante tiene los valores máximos en todas las áreas.*

Army Men

Pulsa la **tecla [Esc]** durante el juego e introduce los siguientes códigos.

Códigos:

El jugador pierde el nivel:
succumb

El jugador gana el nivel:
triumph

Activar explosiones con el botón secundario (dcho.) del ratón:
pyromancer

Activar el ataque aéreo [F5], Paracaidistas con [F6]):
aeroballistics

El sargento es invulnerable:
invulnerable

El enemigo no se puede mover de su sitio:
paralysis

Transporta al sargento a cualquier sitio (primero hay que localizar el objetivo con el modo scroll):
Telekenetic

Rellenar la munición:
plethora

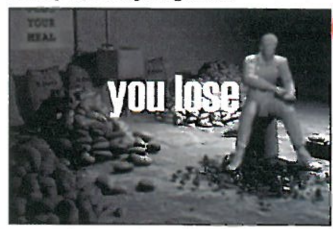
No descubrirán al sargento mientras no dispare:
occultation



invulnerable: *el sargento es invulnerable, tiene las reservas de munición llenas y se teletransporta al sector enemigo.*



triumph: *¡así de fácil ganas...*



succumb: *...como pierdes un nivel!*



aeroballistics: *con [F5] activarás el ataque aéreo...*



...con [F6] los paracaidistas saltan del avión.

Army Men: *estos muñecos son más peligrosos de lo que parecen.*



GTA London 1969

Introduce los siguientes códigos como **nombres de jugadores**, para activar la función del cheat correspondiente.

Códigos:

Vidas ilimitadas y todas las armas (pulsa [*] en el bloque de números para tener todas las armas y cargar con munición adicional):
deathtoall

Elección de nivel:
flashmotor

Vida ilimitada:
6661970

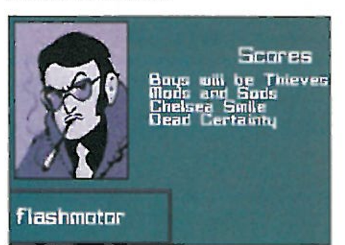
Multiplicador de puntos, vidas ilimitadas y todas las armas:
iamgod

999.999.999 puntos, todas las armas y todas las herramientas:
herc





Búscate un tío duro...



...y cámbiale su nombre por **flashmotor**

Ahora podrás elegir todas las misiones.



herc: *estás equipado con todas las armas...*



...y dispones de 999.999.999 puntos: ¡ya puedes enfrentarte a tu enemigo número 1!

Rainbow Six

Durante el transcurso del juego pulsa **[Return]**, para activar el menú de cheats. Introduce después los siguientes códigos y confírmalo con **[Return]**.

Códigos:

Jugadores en 2D:
turnpunchkick

Buen pecho para respirar a fondo:
1-900

Cabezas grandes:
bignoggin

Cabezas descomunales:
meganoggin

Munición completa:
5fingerdiscount

Desactivar la inteligencia artificial:
nobrainer

Modo dios:
teamgod

Pies y manos grandes:
clodhopper

Ativar Debug Keys (con [F10][F12] acabarás con éxito la misión):
debugkeys



bignoggin: *introduce el código en la línea del cheat y confirma con [Return]...*



...y crecerán las cabezas. Con **meganoggin** *puedes hacer que los cráneos...*



...se hinchen aún más, ¡pero cuidado!: los cabezones son un blanco fácil.



clodhopper: *estos guerreros de élite no saben por que les han salido aletas de repente. ¡Vaya par de focas!*



Rainbow Six:
Estos muchachos van motivados a la batalla y con la munición a tope.



turnpunchkick: *las unidades bidimensionales se echan a un lado ¡y desaparecen!*



5fingerdiscount: *convierte una pistola vacía (y por lo tanto inservible)...*

...en un arma preparada para la acción.



teamgod: *el equipo completo es invulnerable y se sentirá como un Dios.*



debugkeys: *después de introducir estos códigos tienes que pulsar [F10], seguido de [F12] ¡y habrás ganado!*

Need For Speed III: Hot Pursuit

Introduce los códigos en el lugar que quieras del menú del juego.

Códigos:

Pista bonus Empire City:
empire

Coche bonus El Nino:
elnino

Coche bonus Mercedes CLK GTR:
merc

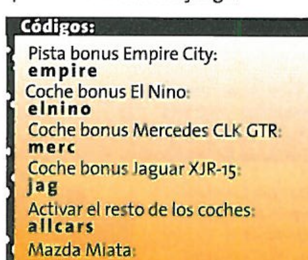
Coche bonus Jaguar XJR-15:
jag

Activar el resto de los coches:
allcars

Mazda Miata:
g001

Toyota Landcruiser:
g002

Cargo Truck:
g003





BMW 5 Series:
g004

71 Plymouth Cuda:
g005

Ford Pickup:
g006

Jeep Cherokee:
g007

Ford Fullsize Van:
g008

65 Mustang:
g009

66 Chevy Pickup:
g010

Range Rover:
g011

Schoolbus:
g012

Caprice Classic Taxi:
g013

Chevy Cargo Van:
g014

Volvo Station Wagon:
g015

Sedan:
g016

Crown Victoria Cop Car:
g017

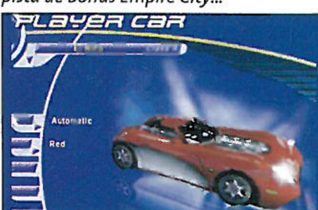
Mitsubishi Eclipse Cop Car:
g018

Grand Am Cop Car:
g019

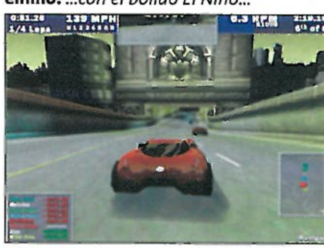
Range Rover Cop Car:
g020



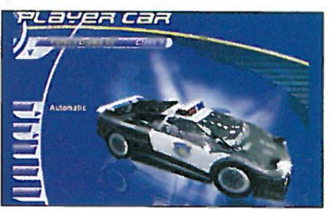
empire: *te encuentras en la complicada pista de bonus Empire City...*



elnino: *...con el bólido El Nino...*



... ¡pisa el acelerador y abróchate el cinturón! Cuidado con las curvas: parece que se cierran a tan alta velocidad.



allcars: *¡ahora puedes hacer locuras hasta con los coches de policía!*

Texto: Andreas von Lepel

Blast Radius

Blast Radius-Warp-Cheat-No. 1:
Para rearmar uno de los cuatro acorazados espaciales y comenzar en el sector 5, debes pulsar la siguiente combinación de teclas en el **menú especial**:

→ [L1] ↑ ↑ ↓ → [R2]
[L2] [R2] ↓ ↑ ↓

Blast Radius-Warp-Cheat-No. 2:
Para empezar inmediatamente en el sector 8 y conseguir una nueva nave, pulsa en el **menú principal** las teclas:

← → [L1] ← → [L1] [R2]
[R2] [L2] ← → ↑

Atención: para activar ambos códigos, debes iniciar un nuevo juego cada vez e interrumpirlo de golpe. Cuando vuelvas a iniciarlo, tendrás a tu disposición las nuevas Features.



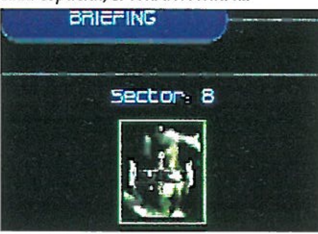
Introduce el código en el menú principal:



...y luego inicia otra vez el juego. Interrúmpelo y vuelva a arrancarlo. ¡Ahora se ha activado el código!



Warp-Cheat-No. 2: *obtendrás un nuevo caza espacial, el WRAITH MK. 1...*



... móntate y vuela al sector 8...


... en el que te esperarán muchas y muy duras batallas espaciales.

Armored Core

Perspectiva en 1ª persona:
Durante el juego, pulsa □+△+ START. Así lo pausas. Luego, pulsa una vez START para jugar en el nuevo modo cámara.

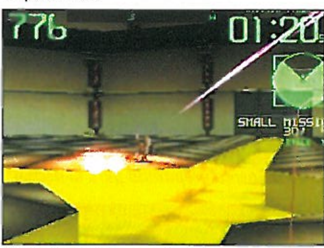


□+△+ START : *con este código activas el modo pause, del que tendrás que irte más tarde.*



¡Y apareces dentro del robot!

Cámara fija:
Pulsa ○+⊗+ START durante el juego para pausarlo. Vuelve a pulsar START. La cámara se queda fija en su sitio y te verás desde una perspectiva en tercera persona.



○+⊗+ START : *en el modo* mando a distancia *los robots encogen.*

Volver a la cámara normal:
Pulsa dos veces START para volver a la perspectiva de cámara del principio.

R-Type Delta

Para activar estos cheats, tienes que conquistar un satélite. Primero, pulsa START para poner el juego en pausa, y luego, introduce los siguientes cheats:

Cheats

Arma power-up roja:
Mantén pulsado [L2] **y teclea** ← → ↑ ↓ → ← ↑, ↓+□

Arma power-up azul:
Mantén pulsado [L2] **y teclea** ← → ↑ ↓ → ← ↑, ↓+⊗

Arma power-up amarilla:
Mantén pulsado [L2] **y teclea** ← → ↑ ↓ → ← ↑, ↓+○

Force-power a tope:
Mantén pulsado [L2] **y teclea** ← → ↑ ↓ → ← ↑, ↓+△

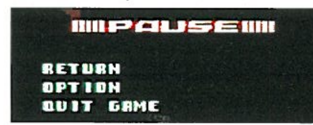




¡Tras una larga espera, R-Type *se ha mudado a la* Playstation *y a la* Game Boy Color!


Lanza el cohete portador ...


... y recoge el símbolo que sale de allí en dirección a tu querido satélite.



Activa la pausa, introduce un cheat y vuelve al juego.


[L2]+(← → ↑ ↓ → ← ↑, ↓+□):
Con el power-up rojo obtendrás el doble disparo dirigido...


[L2]+(← → ↑ ↓ → ← ↑, ↓+⊗):
... con los rayos láser azules...


[L2]+(← → ↑ ↓ → ← ↑, ↓+○):
... y gracias a los Power-Ups amarillos dispararás un haz de fuego bifurcado.


[L2]+(← → ↑ ↓ → ← ↑, ↓+△): *¡con el Force-Power repleto puedes freír sin compasión a tus enemigos gracias a una tormenta de rayos!*

Rally Cross 2

Para activar los códigos, primero tienes que iniciar el **Modo Saison** e introducir los siguientes códigos como nombres de jugadores.

Códigos:

Empezar en la última carrera del modo Rookie (3 coches):
prevet

Empezar en la última carrera del modo veterano (6 coches):
prepro

Empezar en la última carrera del modo Pro (8 coches):
preall

Activar todos los modos y coches:
moobmoob

Pista bonus – Oasis:
sisao

Pista bonus– Jungle:
elgnuj

Pista bonus– Little Woods:
foster

Pista bonus– Frozen Trails:
nivek

Pista bonus– Dusty Road:
mit

Pista bonus– Rock Creek:
kcin

Pista bonus– Dry Humps:
cire

Pista bonus– Hillside:
Bsirhc

Disminuir fuerza de gravedad:
airfilled

Desactivar colisión de vehículos:
incorporeal



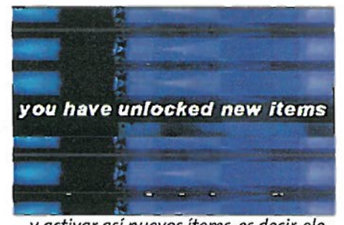
preall: *al introducir este nombre...*



... empiezas en el nivel de dificultad **Pro** *en la última de 13 carreras.*



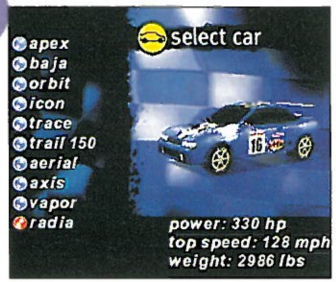
Aunque no ganes esta carrera, basta con el adelanto de puntos para ir primero en el campeonato...



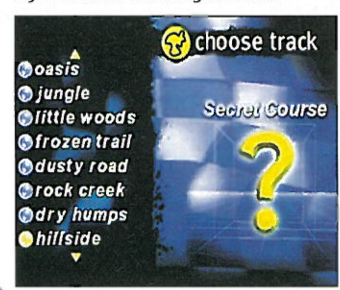
... y activar así nuevos ítems, es decir, elementos...



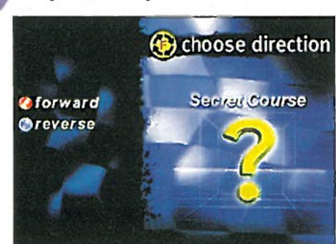
... como son los dos coches que faltaban: un potente Vapor...



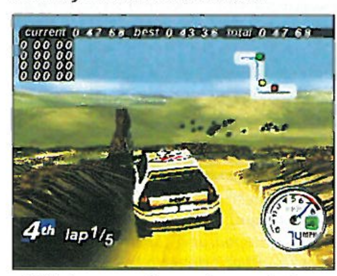
... y el increíblemente ligero Radia.



moobmoob: activa todas las pistas en un abrir y cerrar de ojos.



Se pueden recorrer las pistas en dirección normal y en dirección contraria.



airfilled: con una fuerza de gravedad tan ligera, Dry Humps se eleva como un avión.

O.D.T.

Introduce los siguientes códigos en el lugar indicado en la lista.



Códigos

En el menú principal:
Juega como Sophia:
L1 L2 R2 R1

Juega como Karma:
R1 R2 L2 L1

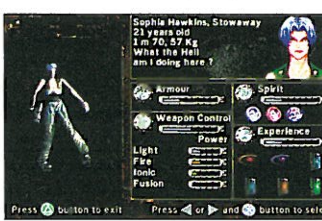
Pausa el juego e introduce los siguientes códigos:
Aumentar potencia del armamento:
R1 L1 R2 L2 ← → ↑ ↓

Puntuación de experiencia completa:
○ △ L1 L2 R1 SELECT

Aumentar la magia:
↓ △ SELECT L1 R1 SELECT



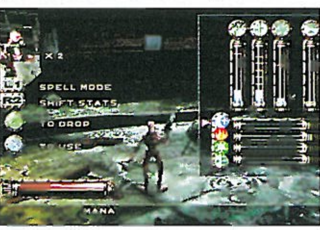
Introduce los primeros dos códigos directamente en este menú principal.



L1 L2 R2 R1: juega como Sophia...



R1 R2 L2 L1: ... o como Karma, ¡un venerable anciano de 157 años!



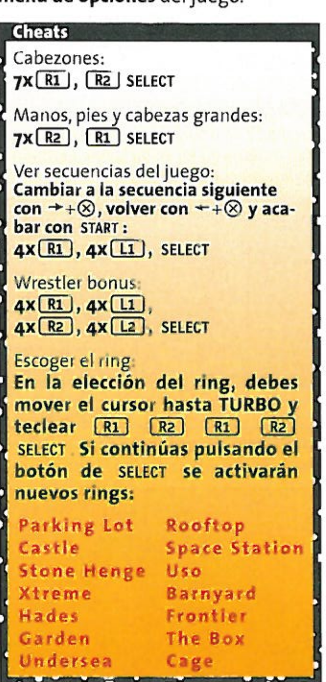
Con el código, Karma y sus mezquinos valores se convierten en un...



... monstruo con la puntuación de experiencia completa y potencia máxima de armas.

WCW vs. NWO Thunder

Introduce los siguientes códigos en el **menú de opciones** del juego.



Cheats

Cabezones:
7x R1, R2 SELECT

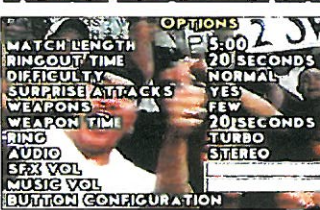
Manos, pies y cabezas grandes:
7x R2, R1 SELECT

Ver secuencias del juego:
Cambiar a la secuencia siguiente con →+⊗, volver con ←+⊗ y acabar con START:
4x R1, **4x** L1, SELECT

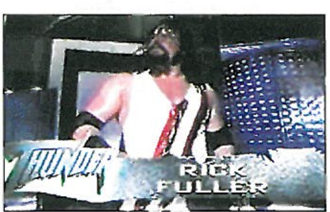
Wrestler bonus:
4x R1, **4x** L1,
4x R2, **4x** L2, SELECT

Escoger el ring:
En la elección del ring, debes mover el cursor hasta TURBO y teclear R1 R2 R1 R2 SELECT. Si continúas pulsando el botón de SELECT se activarán nuevos rings:

Parking Lot	Rooftop
Castle	Space Station
Stone Henge	Uso
Xtreme	Barnyard
Hades	Frontier
Garden	The Box
Undersea	Cage



Todos los cheats se activan en el detallado menú de opciones.



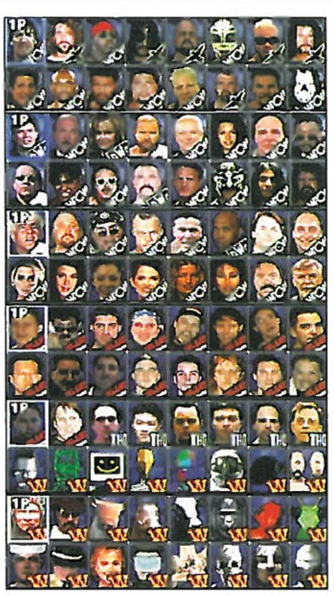
4x R1, **4x** L1, SELECT: exhibición de músculos. En los vídeos se muestran los luchadores en su máximo esplendor.



Con la elección de ring, puedes enfrentar a Wireframe contra Bessie en medio de Stonehenge, Inglaterra...



...o a la hormiga Adam (¡de Adam and the Ants!) contra Chrome Dome en Hades, el reino de los muertos.

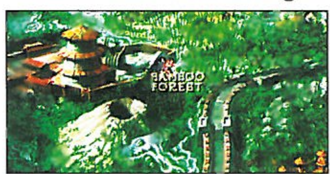


4x R1, **4x** L1, **4x** R2, **4x** L2, SELECT: Con los 96 luchadores adicionales dispondrás de un total de 128 personajes, entre ellos algunos tipos extraños, vacas y otros protagonistas muy originales.



7x R2, R1 SELECT: ¡las cabezas grandes son ideales para dar collejas!

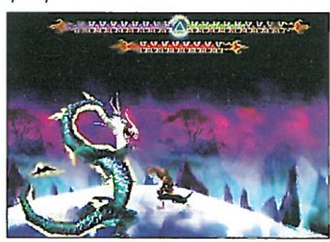
T'ai Fu: Wrath of the Tiger



Pulsa al mismo tiempo las teclas R1 + R2 en el mapa, mientras T'ai Fu corre al siguiente nivel...



... para que aparezca la pantalla de elección de nivel, en la que podrás escoger el que quieras...



... ¡y echar al terrible dragón!

Texto: Andreas von Lepel



... a partir de ahora, y a pesar de que muchos Indiana Jones se dirigen a la muerte, ¡la vida continúa!

Montezuma's Return!

El remake para la GameBoy Color de este dificilísimo clásico de saltos sigue siendo igual de complicado. Los jugadores desesperados murmuran un: "¡Gracias por estos códigos, gracias por los nuevos cheats, me han salvado!".



Cheats & Passcode

Vida ilimitada:
ELEPHANT

Todas las puertas abiertas:
SUNSHINE

Comenzar el juego poco antes del último jefe:
6JYBSPPJ



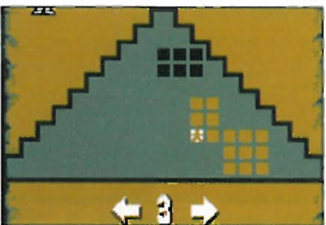
En el menú de inicio, selecciona PASSWORD...



... aquí encontrareís los cheats, como por ejemplo **ELEPHANT...**



SUNSHINE: *¿Puertas cerradas a mí? Bah, nada conseguirá cortarme el paso...*



6JYBSPPJ: *este código te transportará a la marca blanca de la tercera pirámide. Desde aquí...*



... sigue y atraviesa las puertas.



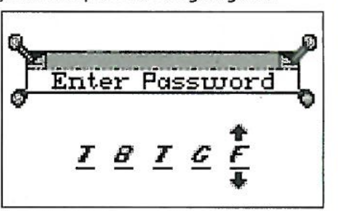
Entre otras sorpresas, te esperan unas plataformas infernales, que desaparecen de un momento a otro.

Oddworld Adventures

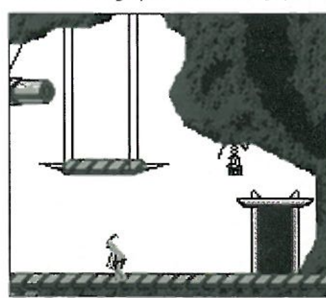
Passcodes

Level 2-0: **JCBCM**	Level 2-4: **JTCCJ**	Level 3-1: **TBKCL**
Level 2-1: **JMBCC**	Level 2-5: **STCCS**	Level 3-2: **TBTCB**
Level 2-2: **JMCCB**	Level 2-6: **SBCCT**	Level 3-3: **TBTDC**
Level 2-3: **JPCCD**	Level 2-7: **TBFCQ**	Level 3-4: **TBTGF**

Alimento para este bicharraco: Abe está en peligro en la GameBoy, los jugadores frustrados piden un código a gritos.



TBTGF: *el código para los niveles 3-4...*



... lleva al pobre Abe a un nivel bastante duro, donde otra vez parece que todos están en su contra.

NINTENDO 64

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Increíble, pero cierto: normalmente no hay cheats en los juegos de *Zelda*. Pero puedes aprovechar un fallo del programa para realizar un pequeño truco, ¡que te proporcionará más frascos para las hadas!

Pero tiene una pequeña desventaja: tendrás que intercambiar una herramienta o un arma por cada frasco. Por ello, tendrás que poner especial atención, de no entregar ningún elemento que pudieras necesitar más tarde.

Lo mejor que puedes hacer es probar con una copia de la situación del juego y distintas armas (intercambia el arco por un frasco y utiliza luego las flechas especiales...). Ya puedes ponerte manos a la obra: dirígete a un pozo de hadas y coloca, antes de nada, al menos un frasco vacío sobre el botón amarillo.

Nuestro héroe Link cree que no necesita cheats para vencer, ¡pero unos frasquitos nunca vienen mal!



A partir de ahora, todo vale: acércate a un hada y pulsa el botón amarillo, en el que se encuentra el frasco. Interrumpe el proceso pulsando START *en cuanto Link saque el frasco.*



Toma un elemento de la pantalla de herramientas que ya no necesites (nueces explosivas, por ejemplo), y colócalo sobre el botón amarillo donde se encuentra el frasco vacío...



... y, cuando vuelvas a activar el juego pulsando START, *aparecerá el aviso de que Link ha atrapado un hada (si no aparece, repite el proceso con el frasco vacío).*



Vuelve a la pantalla de herramientas y observa: en lugar de la nuez explosiva, ¡tienes otro frasco con hada incluida!



Puedes repetir el truco con otros elementos (por ejemplo,una bomba), pero ten cuidado:no podrás recuperar la herramienta, ¡así que no sería buena idea cambiar la ocarina por un frasco, porque la vas a necesitar más tarde!

Nintendo 64

Bust a Move 2

Nivel adicional: pulsa en la **pantalla del título** [L] ↑ [R] ↓. Aparecerá un monstruito en el margen inferior a la derecha para confirmar que es correcto. En el modo *puzzle* puedes elegir la nueva opción **Another World**.

Personajes de Bonus: escoge el modo *puzzle* y pulsa las teclas ← ← ↑ ↓ [L] [R] [L] [R], [L]+[R]. Luego dispondrás de personajes extra.



Debes introducir el código para el nivel adicional en la pantalla del título.



Un monstruo te dirá que es correcto.



En el **PUZZLE GAME** *encontrarás el hasta ahora secreto* **ANOTHER WORLD.**



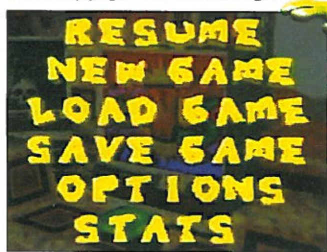
Introduce el código para elegir los personajes en el modo puzzle de la pantalla con los distintos caminos.



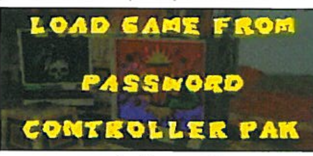
Pero los nuevos personajes siguen en los mismos niveles de antes.

Gex 3D – Enter the Gecko

En el menú de password introduce **M758FQRW3J58FQRw4!** para conseguir 99 vidas, abrir todas las puertas y jugar los **Bonus Stages.**



Encontrarás el menú de password enel punto del menú principal **Load Game...**



... y, por supuesto, **Password.**



¡El supermegapassword **M758FQRW3J58FQRw4!** *te proporcionará...*


... 99 vidas de pantalla!


¡Además, las puertas que antes estaban cerradas...


... se abrirán como por arte de magia!



Las coloridas vueltas de bonus te introducen en un pequeño juego.


El lagarto más elegante de los videojuegos: Gex.

Top Gear Overdrive

Lleva el cursor hasta los puntos de menú en el orden indicado y después de cada punto, pulsa la [Z].

Cheats

Todos los coches normales y de bonus:
CREDITS
CREDITS
VERSUS
CREDITS
SETUP
CHAMPIONSHIP
CHAMPIONSHIP
CHAMPIONSHIP
VERSUS
VERSUS
SETUP
CHAMPIONSHIP
VERSUS
CREDITS
CHAMPIONSHIP

Season 4:
VERSUS
CHAMPIONSHIP
CHAMPIONSHIP
CREDITS
SETUP
SETUP
CHAMPIONSHIP

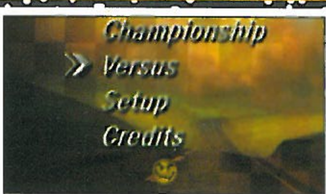
Season 5:
SETUP
CHAMPIONSHIP
CREDITS
VERSUS

Season 6:
CREDITS
SETUP
VERSUS
CHAMPIONSHIP
CHAMPIONSHIP
CREDITS
CHAMPIONSHIP
VERSUS
SETUP
CHAMPIONSHIP
CREDITS
SETUP
SETUP

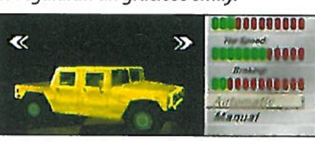
Créditos alternativos:
SETUP
SETUP
CHAMPIONSHIP
VERSUS



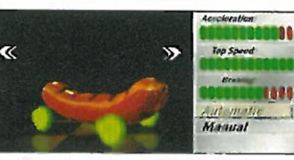
Siempre que introduzcas bien un cheat, te regalarán un gracioso smily.



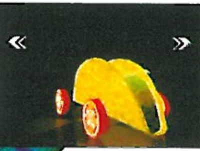
Todos los coches: *en el coche estándar activado se encuentra el Hummer (lo conducen Arnold y Sly)...*



... y este bólido plateado es para el campeón de todas las clases.



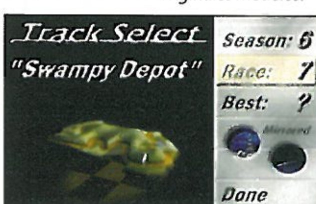
Por el contrario, los vehículos de bonus no son tan elegantes. Están la salchicha con ruedas de pepino...




... el rápido taco de tomate...



... y el asno de la exposición de fieras rebuzna de risa ante estos originales modelos.



Season 6: *la ruta* Swampy Depot *de noche es la última que puedes conseguir mediante un cheat...*



... luego, tendrás que tocar tú solo la canción Space Truckin.



Lo mejor de Top Gear Overdrive*: muchas cosas, como este casco de barco...*



... se pueden dividir en pedazos si conduces a lo loco.



Créditos alternativos: *te premiarán por cosas que no has hecho.*

Texto: Andreas von Lepel

SATURN



Speed

WipEout 2097

Para activar toda las pistas, vete a la opción **CLASS AND TRACK** del menú principal, mantén pulsadas las teclas [L]+[R]+↓ y teclea ⓍⓍⓎⓎⓏⓏ.



Para las nuevas pistas, escoge **CLASS AND TRACK** *y luego introduce el código.*

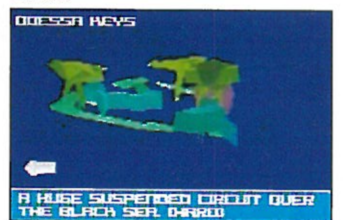


Urlparaiso *es una tórrida y húmeda carrera en la selva sudamericana.*



Phenitia Park: *corre a través de un nuevo parque industrial de Alemania.*

Gare D'Europa: *un metro cerrado de Francia.*



Odessa Keys: *esta pista está situada sobre el Mar Negro.*



Vostok Island: *en el Pacífico Sur corres sobre una misteriosa isla volcánica.*



Spilskinanke: *es una pista ha sido arrasada por un terremoto...*

... y tienes que estar pendiente tanto de tus rivales como de la naturaleza.

Activa la liga secreta **PHANTOM**, yendo a la opción **CLASS AND TRACK** del menú principal **CLASS AND TRACK**, mantén pulsado [L]+[R]+↓ y teclea luego ⒶⒶⒷⒷⒸⒸ.



Ahora viajas a la liga **PHANTOM.**

Consigues el equipo Piranha si escoges la opción **TEAM** del menú principal, mantén pulsadas [L]+[R]+↓ y teclea ⒶⓍⒷⓎⒸⓏ.

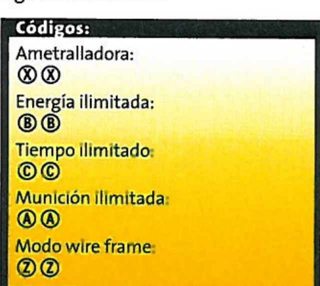


Escoge la opción **TEAM** *para conseguir el equipo Piranha.*



Te has hecho con Piranha: es muy rápido y se defiende muy bien.

Activa los siguientes códigos manteniendo pulsadas [L]+[R]+↓ durante el juego y tecleando los siguientes botones.



Códigos:

Ametralladora: ⓍⓍ

Energía ilimitada: ⒷⒷ

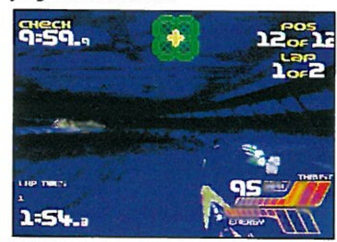
Tiempo ilimitado: ⒸⒸ

Munición ilimitada: ⒶⒶ

Modo wire frame: ⓏⓏ



El modo wire frame recuerda a los viejos juegos de hace años.



Si desconectas el tiempo y consigues la ametralladora, podrás hacer de todo.

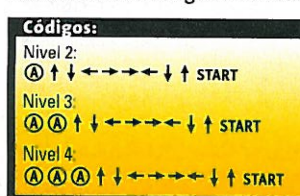
¿Por cuantos polígonos está formado este helicóptero? ¿2? ¿3?

MEGA DRIVE

3D-shoot

Super Thunder Blade

Introduce los códigos de nivel de la caja de la pantalla del título. Después de introducir uno correctamente, puedes hacerte con vidas extra. Para ello, debes colocar el cursor en **OPTIONS** y pulsar **START** mientras mantienes pulsadas Ⓐ+Ⓑ+Ⓒ. En el punto de menú **PLAYERS** se sustituirá un número por la cara de un panda sonriendo para confirmarte que la introducción del código es correcta.



Códigos:

Nivel 2: Ⓐ ↑ ↓ ← → ← → ← ↓ ↑ START

Nivel 3: ⒶⒶ ↑ ↓ ← → → → ← ↓ ↑ START

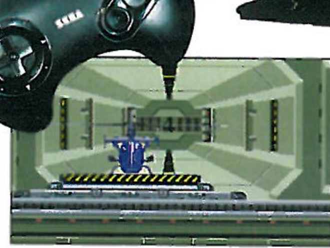
Nivel 4: ⒶⒶⒶ ↑ ↓ ← → → → ← ↓ ↑ START



Introduce aquí los códigos de nivel.



Entre **START** *y* **OPTIONS** *aparecerá el punto de menú* **CONTINUE.**



En el cuarto nivel emprendes de noche...



... una misión, en la que corres peligro de muerte y de quedarte pegado a enormes vigas que atraviesan el suelo.



Para no frustrarte, usa el código de la vida extra. Arrastra el cursor hasta el punto de menú **OPTIONS...**



... mantén pulsadas Ⓐ+Ⓑ+Ⓒ y luego pulsa **START**. *Un simpático Panda te deseará suerte.*



En la parte inferior aparecerán las vidas extras, que te acompañarán en el viaje.

Texto: Andreas von Lepel

Seguramente más de una vez te has preguntado: ¿cómo funcionan las pilas?, ¿cuál debería elegir cuando voy a la tienda? En SCREENFUN solucionamos tus dudas.

Pilas y acumuladores

PILA

Polo positivo

● El polo positivo se encuentra en el extremo superior de la batería.
● Los fabricantes de pilas caracterizan al polo positivo con el signo '+'.

Electrodos

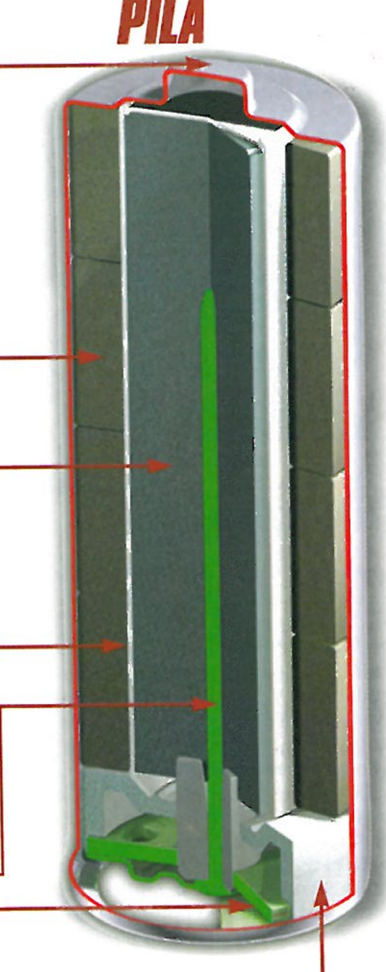
● La pila posee los siguientes elementos generadores de energía:
● La parte exterior (aquí gris oscura) tiene una carga negativa. Normalmente, este electrodo está compuesto de un metal oxigenado.
● La parte interior suele estar compuesta de zinc. Este electrodo tiene una carga positiva.
● El electrolito, una disolución de base alcalina que *arranca* los electrones de metal de carga negativa y los transforma en zinc.

Separador

● Para que no se unan ambos metales, una capa divisoria (el separador) los mantiene fuera de contacto. Sólo los electrones (partículas elementales diminutas de carga negativa constante) pueden pasar a través de ella.

Hilo conductor y polo negativo

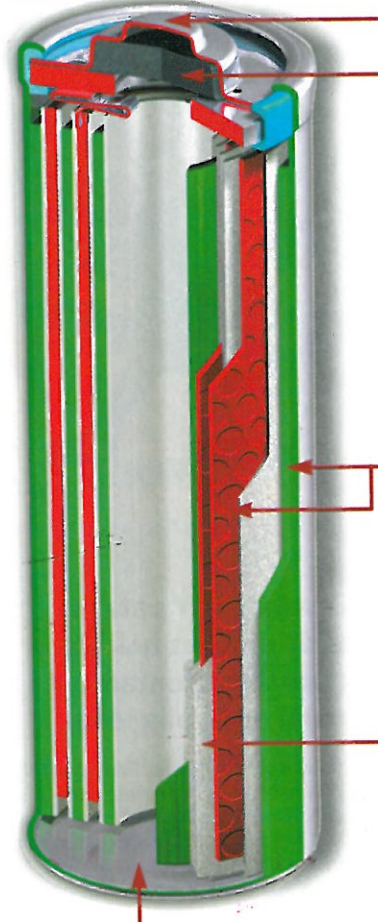
● En el medio de la pila hay una especie de clavija muy fina que está unida con la base de polarización negativa.
● La clavija o hilo puede conducir energía. Los electrones negativos se concentran allí, y se transmiten directamente al polo negativo.



Precintado

● El precintado sirve para que no se salga el electrolito (la disolución de base conductora). Este líquido es corrosivo.

ACUMULADOR



Polo positivo

● El polo de carga positiva se encuentra en el extremo superior del acumulador. Está identificado mediante un pequeño signo positivo ('+').

Precintado de goma

● Las reacciones electroquímicas que ocurren dentro del acumulador someten a una fuerte presión a la capa externa. El precintado evita que se salga el electrolito (la disolución de base alcalina).

Electrodos

● Los electrodos con forma de espiral suministran corriente, y en ellos se desencadenan reacciones electroquímicas.
● Hay un electrodo con carga negativa (verde) y otro con carga positiva (rojo).
(En la caja de abajo se explica detalladamente cómo se forman las corrientes opuestas).
● El electrodo positivo atrae los electrones (partículas elementales de carga negativa continua) y el electrodo negativo los cede.

Separador

● El separador (capa divisoria) está representado en blanco. Es muy fino y sirve para que no se mezclen los electrodos en la reacción electroquímica. Solamente los electrones pueden atravesar el separador.

Polo negativo

● La base del acumulador tiene una comunicación directa con el electrodo negativo, por lo que también tiene una carga negativa. Sobre la capa externa del acumulador hay un signo negativo ('-').

INFO
Consejos para la compra de pilas o acumuladores

Muchos aparatos portátiles como el discman, la GameBoy o el Beeper pueden ser alimentados con pilas o con acumuladores. Antes de comprarlos, deberías tener en cuenta las siguientes cuestiones:

● **¿Pilas (de un solo uso) o acumuladores?** Las pilas suelen ser muy baratas, pero por regla general no pueden recargarse. Por el contrario, la compra de un acumulador sale más cara, pero se pueden volver a cargar hasta mil veces. Para ello es necesario un aparato especial de carga.

● **¿Qué tamaño debe tener?** Hay distintas formas de pilas y acumuladores. El tamaño más común suele ser el *mignon*, también llamado *AA*, que se usa mayoritariamente para la Game Boy y el reproductor de CDs. La Game Boy Pocket y muchos mandos a distancia funcionan por otro lado con el tamaño *micro* o *AAA*.

● **¿Cuántos voltios requieren?** La mayoría de los aparatos portátiles necesitan acumuladores o pilas que generen una corriente de 1,5 voltios. Hay que tener cuidado: muchos acumuladores sólo generan una corriente máxima de 1,2 voltios. Puede ocurrir que las imágenes en la Game Boy se vean más oscuras o que el CD empiece a dar saltos.

¿Cómo fluye la corriente?

● Las pilas y los acumuladores (pilas recargables) funcionan según el mismo principio: los polos opuestos se atraen.
● Ambas fuentes de energía se componen de un polo positivo y otro negativo, dos electrodos de distinta carga y del electrolito, una especie de sustancia mensajera que sirve para transportar electrones de carga negativa (partículas elementales).
● Muchas pilas se componen de dióxido mangánico (un metal oxigenado) y zinc (otro metal). Suelen llamarse *alcalinas* (término que viene de la disolución de base alcalina, que hace las veces de electrolito).
La mayoría de los acumuladores más nuevos contienen dióxido de níquel (níquel con oxígeno) y cadmio (metal pesado).
● Cuando los polos negativo y positivo están comunicados mediante un hilo conductor, la pila o el acumulador empiezan a funcionar. Esto ocurre en cuanto insertas la fuente de energía respectiva en el reproductor de CDs, por ejemplo, y lo enciendes.
● El metal oxigenado (electrodo negativo) suelta el remanente de átomos de oxígeno. Ahí flotan electrones de carga negativa, que viajan al electrodo positivo. El metal que hay allí los acoge y, de esta forma, la polaridad se vuelve negativa. Al mismo tiempo, el electrodo que antes era negativo se vuelve positivo por la pérdida de electrones.
● En ese momento se liberan electrones para equilibrar la polaridad. Salen desde el polo negativo a través del hilo conductor y vuelven al polo que se ha convertido en positivo y éste vuelve a tener carga negativa.
● Este *juego de cambio de electrodos* crea una corriente eléctrica continua cuando el aparato está encendido y por eso funciona.

Texto: Ulrike Goreßen · Ilustración: Horst Kolodziejczyk

Guerra de titanes

Las pilas de un sólo uso y las recargables se pelean por el primer puesto del test de SCREENFUN.

¿Qué pila irá mejor en mi Discman? ¿Y para mi GameBoy? Seguro que más de una vez has ido a la tienda sin tenerlo muy claro. Lee atentamente este artículo y descubrirás cuál es tu pila ideal.

Texto: Ulrike Goreßen, Walter Schild · Fotos: AV Test-Labor · Ilustraciones: Markus Beyer

No quieres renunciar a tu Game Boy, tu Walkman o tu Discman cuando vayas al parque o a casa de tus amigos? Entonces necesitas ❶ pilas de un sólo uso o ❷ pilas recargables (acumuladores), como fuente de energía móvil. Hay varios tamaños, precios y prestaciones en ambas fuentes, que rinden de manera distinta y que sirven para distintos objetivos.

Las preguntas fundamentales que debes hacerte: ¿para qué las necesito?, ¿cuánto duran? y ¿cuánto cuestan?, aunque también deberías analizar tus preferencias personales.

¿Qué tamaño de pilas necesito?

Si sueles utilizar walkman, discman o una GameBoy, no estaría de más que sepas algunas cosas sobre las pilas. En estos aparatos normalmente sólo caben las llamadas *Mignon*, internacionalmente conocidas con el nombre de *R6*: la *R* viene de su forma redonda, y el número es el índice del diámetro.

La *Ro3* es un modelo más pequeño que el anterior, y alimenta por ejemplo a mandos a distancia y a la GameBoy Pocket. También se le llama *Micro*, y a primera vista se puede confundir con la *R6*.

¿Qué ventajas tienen las pilas?

● Aunque el precio de las recargables haya bajado bastante en los últimos años, las pilas de un solo uso salen bastante más económicas.

● Entre las pilas de un solo uso y las recargables (a las que en este artículo denominamos acumuladores para evitar confusiones, si bien esta nomenclatura es válida para ambas) hay también una diferencia técnica: las, pilas cuando están nuevas, emiten 1,5 voltios, mientras que los acumuladores emiten solamente 1,2 voltios. El voltaje inicial es por tanto más bajo en acumuladores. Pero esto sólo influye a veces, dependiendo de la calidad del aparato.

Tanto las pilas como los acumuladores deberían emitir un voltaje constante durante todo el tiempo de funcionamiento. Por norma general, los aparatos de pilas o acumuladores están dispuestos de tal manera que funcionan en un ámbito de voltaje de hasta 0,9 voltios; sólo entonces se desconectan.

Cuando se sobrepasa el límite de 0,9 voltios, las pilas (en el caso de que sean buenas) interrumpen por completo el fluido de corriente. Las pilas de un solo uso y los acumuladores malos van perdiendo potencia poco a poco. Como resultado, la pantalla de la GameBoy se oscurece paulatinamente o la música del reproductor de CDs empieza a ralentizarse.

● Las pilas no recargables soportan mejor los días fríos (con temperaturas no demasiado bajas) que los acumuladores. Éstos suelen *congelarse* y dejan de emitir corriente.

● Si necesitas corriente en contadas ocasiones (por ejemplo, cuando estás de viaje), las pilas de un solo uso te darán mejor resultado que los acumuladores. Pueden funcionar incluso después de diez años. Por el contrario, si no se utilizan, los acumuladores pueden perder hasta el 30 por ciento de su carga al mes.





La R03 (arriba) es más pequeña y delgada que la R6 (abajo).

INFO

Una pila para cada caso

Cada pila se compone de células químicas, cada una de las cuales suelta 1,5 voltios.

Las *R6* o *Mignon* sometidas al test para walkman o aparatos similares son pilas primarias de una sola célula química. Las pilas *6F22* de 9 voltios para linterna, por ejemplo, están compuestas de seis células químicas (6 x 1,5 voltios) internas cableadas en serie.

Pilas de carbón-zinc

La pila primaria más antigua y más sencilla es la pila de carbón-zinc *(Leclanché)*. Se suelen reconocer porque en la pila no se dan datos al género, sino que vienen unos nombres llenos de fantasía, como *High Power* o *Longlife*. A veces se descubren abreviaciones para los materiales utilizados. El criterio más sencillo a seguir es el precio: las pilas de carbón-zinc son las más baratas.

Ventajas: sencillas, tienen un buen precio, alta toma de corriente, ecológicas.

Desventajas: capacidad notablemente menor ❸ que las alcalinas, altas autodescargas en depósito (aprox.: 4% al año).

Idóneas para: linternas, despertadores, radiodespertadores.

Pilas alcalinas

La pila primaria alcalina con base de manganeso ofrece el doble de capacidad, pero también es bastante más cara.

Ventajas: menor peligro de goteo, larga durabilidad, menos autodescargas (aprox.: 2% al año).

Desventajas: cara, componentes nocivos para el medio ambiente (metal pesado).

Idóneas para: aparatos electrónicos con bajo consumo de corriente y funcionamiento de mucha duración. También son las mejores para walkman.

Pilas de litio

Proporciona la mayor capacidad con un manejo sin problemas, pero es extremadamente cara . Área de aplicación: ordenador portátil y videocámara.

¿Pueden gotear las pilas?
Normalmente, las pilas son a *prueba de goteos* gracias a su precintado de goma, aunque en el caso de las pilas de carbón-zinc sencillas puede que se salga algo de líquido, sobre todo si el aparato está encendido durante semanas o meses enteros. En el interior de la pila se da una sobrepresión que hace reventar las juntas de la capa exterior y el electrolito ❹ se sale de la pila. Este líquido es muy corrosivo. Cuidado, porque el aparato puede estropearse por completo.

Consejo: es mejor que utilices pilas alcalinas o acumuladores para los aparatos electrónicos más valiosos, como la GameBoy o el lector de CDs. Fundamental: quita las pilas del aparato si no lo vas a utilizar durante mucho tiempo.

¿Se pueden recargar las pilas de un solo uso?
En principio existen algunos trucos para ello, aunque no siempre resulta recomendable. Si lo haces, debes tener en cuenta:
- Solamente se pueden recargar las pilas alcalinas, nunca las de carbón-zinc.
- No utilices en ningún caso cargadores de acumuladores de NiCd o NiMH para recargar pilas de un sólo uso.
- Además hay importantes instrucciones que seguir: las pilas sólo pueden estar descargadas hasta un tercio. Si el walkman funciona normalmente durante seis horas con las mismas pilas, se han de quitar al cabo de dos horas y recargarlas de nuevo. Sólo se puede repetir este proceso un máximo de 20 veces.
- El proceso de carga dura 12 horas, tan sólo para cargar el 33% consumido.
- Importante: nunca se pueden mezclar las pilas recargadas de esta forma con pilas nuevas, ya que se ha modificado su estructura interna, de forma que se conmuta la polaridad de la pila con menos potencia por el contacto y se estropea, e incluso puede que el electrolito fluya al exterior.

El mejor consejo: es preferible que te abstengas de recargar tus pilas de un solo uso. Si quieres ahorrar dinero, será mejor que te compres acumuladores y un buen recargador, que están preparados a tal efecto.

6 modelos de pilas

Energizer Advanced Formula



La Energizer tiene junto a la Kodak la mayor capacidad. Gracias al tester de la pila se puede ver su estado. Indicada tanto para aparatos sencillos como de alta demanda.

PRECIO: 525 PTS.

Sony Power Plus



La Sony Power Plus es una pila de gran capacidad, pero las especificaciones de uso son algo insuficientes. Además no incluye indicaciones ecológicas.

PRECIO: 425 PTS.

Duracell MN 1500 – LR6



La Duracell tiene la segunda mayor capacidad y, con ello, una larga durabilidad. Resulta idónea para aparatos de alta demanda de energía. Tiene también tester.

PRECIO: 520 PTS.

Kodak XTRALIFE – AA



La XTRALIFE de Kodak es una pila de alta calidad y de larga duración: aproximadamente 19,2 horas. Es perfecta para utilizar en cámaras fotográficas.

PRECIO: 295 PTS.

Varta Alkaline Universal



La Longlife es una típica pila de carbón de zinc. Es idónea para radios, radiodespertadores o relojes. En comparación con sus competidoras, posee poca durabilidad.

PRECIO: 395 PTS.

Ucar Super Life – R6



La Super Life R6 de Ucar tiene una durabilidad inferior (unas cinco horas aproximadamente en un walkman); eso sí, su precio es sensiblemente menor.

PRECIO: 240 PTS.

Cada oveja con su pareja

Pila/acumulador	GameBoy Color	Walkman	Lector de CDs	Móvil	Cámara digital
carbón-zinc	incompatible	no va mal	no va mal	no va mal	incompatible
alcalina	lo mejor para el aparato	lo mejor para el aparato	lo mejor para el aparato	incompatible	no va mal
níquel-cadmio	no va mal	lo mejor para el aparato	lo mejor para el aparato	no va mal	no va mal
níquel metalhidruro	lo mejor para el aparato	lo mejor para el aparato	lo mejor para el aparato	lo mejor para el aparato	lo mejor para el aparato

Pila/acumulador	Game Boy Pocket	Game Boy Printer	IR-Gamepad	Mando a distancia	Palmtops
carbón-zinc	no va mal	no va mal	lo mejor para el aparato	lo mejor para el aparato	incompatible
alcalina	lo mejor para el aparato	lo mejor para el aparato	lo mejor para el aparato	no va mal	lo mejor para el aparato
níquel-cadmio	no va mal	no va mal	no va mal	no va mal	no va mal
níquel metalhidruro	lo mejor para el aparato	lo mejor para el aparato	no va mal	no va mal	lo mejor para el aparato

La pila/el acumulador es [rojo] = incompatible, [amarillo] = no va mal, [verde] = lo mejor para el aparato

Términos

Aquí os explicamos los términos especializados más importantes que están relacionados con el tema de pilas y acumuladores.

❶ Pila de un solo uso
Las pilas de un solo uso, también llamadas *pilas primarias*, son almacenadores de energía eléctrica. Por regla general, no se pueden recargar. Existen distintos tipos: las más extendidas en el mercado son las pilas de carbón-zinc y las pilas de manganeso.

❷ Pilas recargables
También conocidas por el nombre de *baterías secundarias*. Se pueden recargar hasta mil veces, ya que están hechas de tal forma que se pueden cargar y descargar mediante reacciones electroquímicas. Para ello es necesario el cargador correspondiente (para más información sobre la composición de un acumulador, ver *Rayos X*, página 49).

❸ Capacidad
Se le llama capacidad a la potencia de la pila o del acumulador y se mide en amperio-horas (Ah), que es el producto de la intensidad por el tiempo. Por ejemplo: una batería de coche de 100-Ah puede transmitir un amperio en 100 horas.

En las baterías de coches las cifras son muy altas, pero en las pequeñas baterías (como las pilas) las cantidades son bastante más pequeñas: las baterías primarias sólo tienen 0,5 Ah. Para tener una mejor visión de conjunto se utiliza el factor 1000 (latín: mille) y la capacidad de estas baterías se expresa en miliamperio-horas. De forma que 0,5 Ah se convierten en 500 mAh.

❹ Electrolito
El electrolito líquido es una solución corrosiva que se encuentra dentro de las pilas y los acumuladores.

El electrolito transmite corriente y posibilita el movimiento de los electrones de carga negativa (partículas elementales) entre los electrodos con cargas opuestas.

❺ NiCd
NiCd es la abreviatura de níquel-cadmio: estos acumuladores son los más extendidos.

Estos acumuladores son muy fuertes y emiten corrientes muy altas, de forma que se pueden utilizar para aparatos que consumen mucha corriente, como los destornilladores eléctricos.

❻ NiMH
NiMH es la abreviatura de níquel-metalhidruro. Los acumuladores de NiMH ofrecen una mayor capacidad que los acumuladores de NiCd, pero su mayor ventaja es que en ellos casi no se da el *efecto memoria* (ver pág. 52). Estos acumuladores no dañan el medio ambiente, ya que no contienen metales pesados.

¡No me tires, recárgame!

Los acumuladores son cada vez mejores y más económicos. Merecen la pena, sobre todo si usas aparatos electrónicos de primera calidad.

Se pueden recargar los acumuladores (pilas recargables) hasta 1.000 veces. Si los utilizas mucho, compensarás rápidamente el alto precio de su adquisición. Pero la corriente de muchos acumuladores no dura tanto como las pilas primarias alcalinas. Ahora se han hecho nuevos productos con base de níquel metalhidruro que alcanzan la capacidad de las pilas.

Los acumuladores se caracterizan por su durabilidad y su potencia.

¿Qué tipos de acumuladores hay ?

● Acumulador de níquel-cadmio

Los más conocidos son los acumuladores de níquel-cadmio (abreviado: acumuladores NiCd). Son robustos, producen corrientes altas y están principalmente indicados para aparatos de audio, como los reproductores de CDs.

El problema: estos sencillos cargadores requieren diez o más horas para recargar un acumulador. Si no has vaciado éste del todo, puede producirse el *efecto memoria* por recargar antes de tiempo (ver la página siguiente, arriba).

Un buen cargador externo soluciona el problema: con él no se producirá ninguna sobrecarga, que hace que disminuya la capacidad.

Ventajas: robusto, produce corrientes altas, buen precio.
Desventajas: los indicadores de pilas casi no dan información, los acumuladores tienden a sufrir el *efecto memoria*, pueden sufrir sobrecargas, el cadmio es tóxico.
Idóneo para: aparatos de audio.

● Acumulador de níquel-metalhidruro

Los acumuladores de NiMH son todavía más caros que los acumuladores de NiCd, pero también ofrecen más ventajas: por regla general, su capacidad es mayor y, por lo tanto, también su tiempo de duración. Además, no sufren con tanta facilidad el *efecto memoria*. Puesto que no contienen cadmio, no dañan tanto al medio ambiente y encima, los acumuladores de NiMH son bastante más resistentes a la sobrecarga.

Ventajas: alta capacidad, casi no aparece el *efecto memoria*, no daña el medio ambiente, es resistente a las sobrecargas.
Desventajas: las indicaciones de las baterías casi no dan información, alto precio.
Idóneo para: aparatos de audio de primera calidad, videocámaras, portátiles, teléfonos móviles.

● Acumulador alcalino de manganeso

Los alcalinos recargables son iguales que sus homónimos, las pilas alcalinas de manganeso: aúnan una alta capacidad con baja velocidad de autodescarga. Tampoco se da *el efecto memoria*.

Los acumuladores alcalinos de manganeso poseen una resistencia interna relativamente alta, que los hace recomendables para walkman siempre que no contengan cadmio.

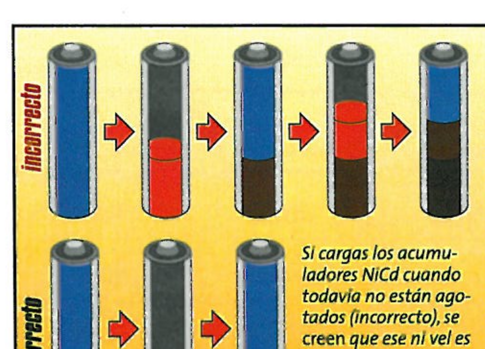
Ventajas: alta capacidad, exento de *efecto memoria*.
Desventajas: alta resistencia interna.
Idóneo para: walkman.

● Acumulador de iones de litio

El producto más joven en este campo es el acumulador de iones de litio ❾. Se encuentra en móviles de larga duración, en laptops y videocámaras. No registra *efecto memoria*, por lo que se puede recargar en cualquier momento. Una gran desventaja: la tensión de la célula es de entre 3 y 4 voltios, lo que le convierte en incompatible para walkman y aparatos similares.

Ventaja: alta capacidad, exento de *efecto memoria*.
Desventaja: precio alto, no es compatible con el walkman o similares.
Empleo: videocámaras, cámaras digitales, laptops y móviles.

El efecto memoria



Si cargas los acumuladores NiCd cuando todavía no están agotados (incorrecto), se creen que ese ni vel es el nuevo punto de salida. ¡Descárgalos siempre a tope!

Si se vuelve a recargar un acumulador de níquel-cadmio antes de que esté agotado del todo, el último punto se registra como si fuera un nuevo límite. La batería memoriza este nivel como el nivel de descarga para el próximo ciclo, de forma que se reduce notablemente su capacidad: de 2.000 mAh a 1.500 mAh, aproximadamente.

El acumulador se vuelve *vago* y ya no se puede utilizar la parte *olvidada* (color rojo en la imagen de la izquierda). Si luego se vuelven a producir otros ciclos de descarga incorrectos, este proceso sigue fallando. Resultado: la potencia de la batería (azul) sigue bajando.

Por lo tanto, siempre hay que descargar del todo las células de níquel-cadmio (ver gráfico). De esta forma se evita el *efecto memoria*, se alarga de forma considerable la vida y se mantiene la potencia inicial del acumulador.

---

❼ Capacidad nominal

La capacidad nominal es la ca *(Continuación del diccionario)* pacidad definida por el fabricante y se mide en Ah (amperios-horas). Se han fijado unos parámetros universales de condiciones de agotamiento de las pilas, para que todos los fabricantes analicen sus pilas y sus acumuladores según los mismos criterios, como toma de corriente, temperatura y humedad ambiental.

❽ Capacidad comedida

La capacidad comedida es la capacidad constatada en el laboratorio de pruebas, es decir, la potencia de pilas y acumuladores.

❾ Acumulados de iones de litio

Es el nombre de un tipo relativamente nuevo de acumuladores con una mayor densidad energética, que se produce mediante un enrejillado de carbono muy fino, en donde se almacenan los iones de litio de carga positiva y que se vuelven a liberar con la descarga.

Ya que los iones oscilan de un lado a otro entre los electrodos positivo y negativo, este tipo de acumulador se llama *Swing-Batterie* (también se dan oscilaciones en las pilas de litio).

La tensión sin carga depende del emparejamiento de electrodos. Dependiendo del tipo de dióxido de manganesio tiene un valor de 3 ó 4 voltios, por lo que no existe en el tamaño mignon (1,5 voltios).

Cabe decir que, gracias a la alta corriente y su alto precio, las pilas y los acumuladores de litio sólo son adecuados para aparatos electrónicos de primer orden, como las cámaras digitales, videocámaras y teléfonos móviles.

Las buenas pilas generan una corriente constante durante tiempo.

La tensión cae lentamente, y el reproductor de CDs se ralentiza.

❿ Curva de descarga

Esta curva se dibuja y se evalúa por ordenador en el laboratorio. En las pilas primarias, la corriente cae desde el valor más alto de forma más o menos constante. Por el contrario, los acumuladores NiCd caen un décimo de voltio del valor inicial, pero se quedan mucho tiempo en el mismo valor. Solamente las videocámaras

¡Llénelo del todo, por favor!

Para sacar el máximo partido a los acumuladores, hay que atenerse a unas normas y utilizar el cargador adecuado. Te durarán mucho más tiempo y te ahorrarás un dinerito.

Por relativamente poco dinero, se pueden conseguir potentes cargadores, pero es importante que se empleen correctamente. Es decir, no se pueden recargar pilas primarias (pilas de carbón-zinc y pilas alcalinas) en un cargador para acumuladores de níquel-cadmio o acumuladores de metalhidruro. Las pilas podrían recalentarse y, consecuentemente, el electrolito se saldría de la pila. Además cada acumulador (tanto el de NiCd como el de ion-litio) necesita su cargador correspondiente. Cada compuesto químico requiere ser acondicionado de una forma específica, es decir, estar entrenado para funcionar como un generador de corriente móvil. Existen también cargadores combinados, que están pensados tanto para cargar acumuladores de NiCd como de NiMH. Sin embargo, las alcalinas recargables y los acumuladores de iones de litio nunca se pueden mezclar con otros tipos.

Características principales

● Un buen aparato para recargar los acumuladores de NiCd primero descarga el acumulador hasta un nivel determinado, es decir, hasta el límite de descarga ⓫, antes de comenzar con el procedimiento de recarga; así se evita el temido *efecto memoria*.

● Algunos cargadores (normalmente los de mayor calidad) disponen de un **timer**, que sirve para que se cargue la cantidad necesaria en el acumulador.

● Los cargadores más avanzados tienen un **sensor de temperatura**, con el que se mide la temperatura de la célula. Poco antes de alcanzar el límite sube la temperatura, lo que se convierte en el criterio para apagar el cargador. La desventaja de este método: si la temperatura ambiente es más alta o más baja de lo normal, el sensor capta erróneamente la temperatura del acumulador y, como consecuencia, no se carga del todo.

● Existen otros cargadores, que **registran cada descarga de corriente** con sumo cuidado y guardan constancia de cuánta energía pueden recargar luego en los acumuladores. Estos cargadores de primera calidad poseen un procesador interno, pero su precio es muy elevado.

● Algunos cargadores llenan **rápidamente** el acumulador casi del todo y luego intentan interceptar poco a poco dónde se encuentra el límite . Sólo si el cargador tiene constancia de la capacidad máxima del acumulador, o si la comprueba, se trata de un buen aparato. Si no, también puede darse una sobrecarga.

● Otros fabricantes de cargadores apuestan por **breves impulsos de corriente alta**. Este método sólo sirve en acumuladores preparados; en caso contrario, los estudios demuestran que este método acorta notablemente su vida. Los impulsos masivos pueden dañar los electrodos a la larga.

caras poseen tales indicaciones. En los walkman la indicación se mantiene continuamente en el medio y sólo poco antes del final indica que se va a agotar. A veces no da ni tiempo a que suene un pitido antes del final. Un consejo: no te fíes de la indicación cuando utilices un acumulador, ¡lleva contigo batería de reserva!

⓫ Límite de descarga

El límite de descarga indica el valor más bajo de corriente en un acumulador. Se puede descargar hasta este punto; si se sobrepasa este límite en los acumuladores de NiCd o de NiMh, en el peor de los casos pueden conmutarse los polos y estropearse.

⓬ Sobrecarga

Si se carga un acumulador tanto que se sobrepasa su capacidad de carga máxima, se habla de sobrecarga. Se pueden producir daños en las pilas (por ejemplo, pérdida del electrolito).

consejos

ABC del cuidado correcto

Lo ideal es que las pilas y los acumuladores duren mucho, ofrezcan una alta capacidad y cuesten lo menos posible. Para ello es importante que los uses bien.

Aquí exponemos unos consejos prácticos para alargar la vida de las pilas de un solo uso y los acumuladores, y garantizar el disfrute cuando los utilices.

A las pilas les gusta que las guardes en la nevera entre 0 y 10 grados. **Evitarás que se sequen envolviéndolas en un plástico de conservación fresca. De esta forma pueden durar fácilmente hasta 10 años.**

Las pilas odian estar al sol detrás de un cristal. Allí se pueden generar temperaturas de hasta 60 grados o más. Se secarán y, en el peor de los casos, puede salirse el electrolito.

A los acumuladores les encantan los descansos breves. Si están sin hacer nada, pierden hasta el 30% de su capacidad al mes. Por ello, **después de cada pausa, se debe descargar del todo al acumulador y recargarlo de nuevo.**

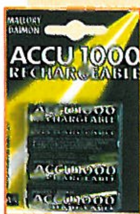
Los acumuladores aborrecen el frío extremo. A -20 grados, los acumuladores se *congelan*. **Antes de volver a utilizarlos, hay que dejarlos a temperatura ambiente.**

Los dos odian, estar con monedas y con llaves en el mismo bolsillo. Son de metal y generan corriente. Si por ejemplo unas llaves cierran una corriente circular (haciendo contacto con el polo negativo y el positivo), puede crearse un grave **cortocircuito. La pila se calienta y se estropean algunos componentes importantes.**

También odian mezclarse. La mayoría de los aparatos utilizan dos o cuatro acumuladores. Estos pares tienen la misma capacidad. **Si se introducen acumuladores con distinta potencia, se fuerza al acumulador más débil, y puede originarse un cortocircuito.**

6 modelos de pilas recargables

Accu 1000 Mignon



Este alcalino de manganeso destaca por su larga duración y su buen precio. Esta buena impresión está rematada por unas especificaciones bien detalladas.

● PRECIO: 1.695 PTS.

Panasonic Pro+ – AA



Este acumulador de níquel-cadmio de Panasonic ofrece una buena relación calidad/precio y su envoltorio resulta muy atractivo.

● PRECIO: 2.200 PTS.

Varta Accu Plus



El acumulador de Varta no destaca por su durabilidad, aunque sí compensa si tenemos en cuenta su precio. Si no te importa recargarlas con frecuencia, te servirá.

● PRECIO: 1.375 PTS.

Energizer Accu – HR6



El modelo que nos presenta Energizer viene a tener una capacidad y precio similar al de Panasonic. La ventaja es que es mucho más fácil de encontrar en el mercado.

● PRECIO: 2.195 PTS.

Ucar Akku – RC6



Este acumulador de NiCd de Ucar es uno de los de menor duración. Su única ventaja es su presentación en paquete de dos, para quien no quiera más que un par.

● PRECIO: 1.115 PTS.

Philips Multilife – AA



Las pilas recargables de Philips resultan idóneas para aparatos que requieran una gran cantidad de energía. La gama Multilife también incluye un cargador.

● PRECIO: 1.300 PTS.

Reciclarse o morir

Incluso a la mejor pila y al acumulador más cuidado les llega su fin. Aquí explicamos qué hacer con ellos.



No debes mezclar ni los acumuladores gastados ni las pilas usadas con la basura corriente. Se deben entregar en las tiendas o tirarlas en depósitos especiales que encontrarás en algún punto de tu ciudad.

¿Cuáles son los materiales nocivos?

A veces, en algunas pilas y acumuladores que contienen elementos venenosos, viene un símbolo con **un cubo de basura tachado** o un signo químico del metal pesado: **Cd**, que es cadmio, **Pb**, que es plomo, y **Hg**, que es mercurio.

En las pilas alcalinas de mangano suele poner "**o% mercurio**" y "**o% cadmio**". Con ello se quiere decir que el porcentaje de este metal pesado es muy bajo, pero de todas formas nunca se deben tirar a la basura. Las pilas de carbón-zinc no dejan de ser nocivas, puesto que tienen un porcentaje de zinc muy alto.



¡No te dejes engañar!



¿Qué procesador deberías utilizar en tu ordenador? La respuesta a esta cuestión es bastante complicada; incluso si sólo quieres 'ampliar' tu PC, te quedarás loco ante la gran oferta de procesadores; por eso, te ofrecemos un 'curso intensivo' sobre el tema.

El mercado actual del PC se está inundando de nuevos procesadores. Sólo el fabricante Intel, líder en el mercado, ofrece al mismo tiempo cinco tipos distintos de chips. El más novedoso es el Pentium III. Normalmente, la publicidad lo presenta como el mejor procesador, indispensable para todo usuario de PC. Aquí te explicamos si esta afirmación es o no del todo cierta.

¿En qué se diferencian el Pentium II y el III?

● El Intel Pentium III, a una velocidad igual (por ejemplo a 450 MHz) que un Pentium II, es sólo 10.000 pts. más caro que su antecesor. Por un Pentium II hay que desembolsar unas 30.000 pts., lo cual es un indicio de que la potencia que ofrece el nuevo procesador en comparación con el antiguo sólo varía en algunos detalles.

● **En la práctica**, Intel ha instalado un comando con nuevas instrucciones multimedia en el Pentium III: el comando SIMD (Single Instruction Multiple Data) puede manejar una serie completa de datos de forma paralela. Esto repercute, al igual que su antecesor, Pentium MMX (Multimedia Extensions), en multimedia especialmente, y en mayor medida, en la velocidad de los juegos.

Sobre todo en lo relativo a los juegos, el Pentium III está muy por encima del Pentium II. La velocidad es hasta un 30 por ciento mayor cuando los juegos están optimizados para él.

El fallo: sólo podrás disfrutar de la velocidad del PIII en el Windows 98. Ni el Windows 95 ni el Windows NT son compatibles con el SIMD.

¿Qué ventajas tienen los nuevos procesadores para mi software?

Las aplicaciones, al igual que el sistema operativo, deberían ser compatibles con el nuevo comando SIMD, como los juegos en 3D o los programas multimedia. Si no lo son, el Pentium III procesará tan rápida o tan lentamente como el Pentium II.

Antes de proceder a actualizar tu PC, deberías tener bien claro cuál es el uso que vas a hacer de tu ordenador.

● **Oficina en casa:** para trabajar en casa, la potencia del Pentium III no está clara: en Word, Excel o PowerPoint, la velocidad de trabajo del PC es la misma tanto con el Pentium II como con el III, siempre que ambos sean iguales.

Resumen: en una oficina no tiene ningún sentido cambiar un Pentium II por un Pentium III

● **Juegos en 3D:** hablando de juegos, el asunto cambia: con el nuevo comando, el Pentium III ofrece hasta un 30 por ciento más de potencia en juegos 3D complicados (Unreal, Quake...). Estos juegos requieren, una transferencia de datos muy rápida entre procesador, memoria y tarjeta de sonido. Las 70 nuevas instrucciones del Pentium III aceleran este intercambio de datos. Este procesador puede calcular más rápido las operaciones más complicadas, como las de la iluminación de los objetos del juego en tiempo real.

El fallo: no todos los juegos están optimizados para el nuevo comando, por lo que se obtiene el mismo rendimiento, tanto con el Pentium III como con el Pentium II.

Cuando salgan nuevos juegos que trabajen directamente con el comando SIMD, se notará una clara mejora del rendimiento.

Resumen: quien ya tenga un Pentium II (400 ó 450 MHz) en su PC, no notará de momento el cambio a un Pentium III, aparte de un nuevo agujero en el bolsillo. :-)

Dime lo que quieres y te diré qué procesador necesitas...

Esto es lo que tienes	Lo que quieres	Lo que necesitas
Un viejo PC sin procesador Pentium, con tarjeta gráfica lenta y memoria antigua.	Divertirte con juegos en 3D y navegar por Internet.	Un nuevo PC, mejor con procesador Pentium III, una memoria rápida, una tarjeta aceleradora 3D y Win 98.
Un PC con un procesador de Pentium antiguo (un P II 200 MMX, por ejemplo).	Divertirte con juegos en 3D y navegar por Internet.	Suficiente para juegos sencillos y navegar. Para los juegos en 3D debes actualizar el ordenador. Necesitas una nueva placa madre para Pentium III. Alternativa: el nuevo AMD K6-3 (Socket 7).
Un PC con un procesador Pentium II de alta velocidad y una tarjeta gráfica AGP.	Divertirte con juegos en 3D y navegar por Internet.	No necesitas reequiparlo ni comprar uno nuevo. Sólo merece la pena si el Pentium III es compatible con suficientes juegos.



¿Qué hay que tener en cuenta al comprar un ordenador?

Para comprar o actualizar un nuevo ordenador hay que tener en cuenta el uso que vas a hacer de él: el Pentium III no acelera el software mucho más que el Pentium II (para trabajar o jugar). Además, el mercado informático es muy sencillo: hay muchas ofertas de procesadores Pentium III desde 40.000 pts. Por el contrario, no existen tantas ofertas para el Pentium II.

Resumen: en la situación actual, deberías orientarte según el precio. Si un ordenador con Pentium III no es mucho más caro que el Pentium II, no dudes en comprarlo. Si además hay un software optimizado en el Pentium III, no hará falta que lo vuelvas a actualizar.

¿Qué hay que tener en cuenta al actualizar un ordenador?

● El Pentium III de Intel se conecta en el **Slot 1**, ya que no cabe en otras tomas. El Slot 1 es una nueva conexión para CPUs que Intel ha creado para el Pentium II. Se parece a una conexión de PCI y aloja la tarjeta que contiene el chip del procesador. Si tienes un PC con Pentium II, puedes actualizarlo, por regla general, a un Pentium III. Hay que tener en cuenta tres cosas importantes:

1. El dispositivo fijador. En el Slot 1, la tarjeta CPU se sujeta con dos fijaciones de plástico. Intel utiliza para ello un sistema, que se clasifica como SECC-2. Puede ocurrir que un antiguo Pentium II utilizara otro dispositivo, por lo que deberías preguntar en tu tienda por un dispositivo SECC-2 para tu placa madre.

2. La BIOS. Las nuevas características técnicas del Pentium III necesitan ser controladas a través de la BIOS. Al actualizar el ordenador, cómprate una nueva BIOS o bájala de Internet, y ponla en tu ordenador; de lo contrario, no podrás utilizar las nuevas funciones del procesador.

3. La velocidad del bus. El Pentium III trabaja, al igual que algunos procesadores Pentium II muy potentes, a una velocidad de bus de 100 MHz. Esto no tiene nada que ver con la velocidad interna de la CPU, sino con la memoria de trabajo. Ésta responde al Pentium III con un ritmo más elevado, en lugar de utilizar los 66 MHz acostumbrados. De esta forma se consigue sacar más velocidad del ordenador. Tu PC no debería tener sólo una buena placa base que acepte estos 100 MHz, sino que también una memoria RAM que *tolere* esta velocidad.

¿Y si me compro un procesador AMD?

Ahora también hay nuevos ordenadores con procesadores de AMD. Junto al AMD K6-2, con una velocidad de 400 MHz, está el AMD K6-3, con una velocidad de 450 MHz. Pero si comparamos directamente un Pentium II y un III a la misma velocidad, el AMD K6-3 tiene hasta un 15 por ciento de potencia menos al utilizarlo para jugar o trabajar.

● Pero hay un aspecto en el que el AMD representa una ventaja: el precio. mientras que el K6-3 más veloz, con 450 MHz, cuesta más o menos igual que un Pentium III 450 (es decir, unas 40.000 pts.), por un K6-3 con 400 MHz sólo se pagan unas 30.000 pts.

Un K6-2 algo menos potente, con 450 MHz, cuesta solamente unas 16.000 pts, y el K6-2, a 400 MHz, cuesta alrededor de 13.000 pts.

Resumen: si necesitas más potencia pero al mismo tiempo no quieres o no puedes gastarte demasiado dinero, te aconsejamos el útil AMD.

● Los procesadores AMD poseen otra ventaja: se conectan en el Socket 7. Es decir, se pueden incluir en PCs antiguos que no tengan Slot 1. Con el antiguo Socket 7 trabajan sobre todo los ordenadores que tienen más de un año de antigüedad. Es decir, a la hora de actualizar tu PC, el AMD también te hará ahorrar en la placa base, ya que no te tendrás que comprar una nueva.

Navegar más rápido, ¿cierto o falso?

Se suele decir que para navegar más rápido en Internet hay que tener un procesador rápido. Los fabricantes de procesadores y PCs lo argumentan diciendo que las páginas de Internet están tan llenas de música y gráficos, que se necesita un potente procesador para visualizarlas más rápido.

¡Esto es falso! La velocidad en Internet no tiene nada que ver con el procesador del PC. Depende más bien de lo frecuentada que esté la red en ese momento y de cómo sea tu acceso al proveedor.

Con otras palabras: la descarga de una página es más rápida si utilizas una tarjeta RDSI o un módem fijo. Además, muchos proveedores que están sobrecargados por la noche, durante el día proporcionan una transferencia de datos rápida.

Por ello, un ordenador puede navegar rápido con un antiguo procesador Pentium, como un MMX de 200 MHz. Los navegadores actuales, como el Microsoft Internet Explorer 5.0 o el Netscape Communicator 4.51 todavía no están preparados para el Pentium III con 500 MHz.

Los procesadores en el mercado

Intel Pentium MMX

Este antiguo chip de Intel existe desde hace algunos años para el Socket 7. Se ofrece a unas velocidades de entre 200 y 233 MHz.

El Pentium MMX es además muy barato si logras conseguirlo. El perfil de la máquina al que va destinado es a un PC que realice trabajos de oficina, como tratamiento de textos.

AMD K6-2

Se puede conseguir el *pequeño* procesor AMD con una velocidad de 350 MHz (9.000 pts.) y 450 MHz (16.000 pts.).

Se suele utilizar para actualizar ordenadores que posean Socket 7. Trae un comando extra, que acelera los juegos. Este comando trabaja como el Multimedia-Extension, la ampliación del Pentium MMX.

AMD K6-3

La mejora del K6-2. El de 400 MHz cuesta unas 30.000 pts., y el de 450 MHz, unas 40.000. La potencia del AMD K6-3 alcanza por los pelos la potencia de un Pentium III con la misma velocidad. Se conecta al Socket 7 y acelera los juegos en 3D y otras aplicaciones de Multimedia.

Intel Celeron

Hay una variante algo simplificada del Pentium II a una velocidad de 300 MHz (8.000 pts.) hasta 400 MHz (15.000 pts.). En los próximos meses saldrá una versión de 433 MHz al mercado.

El Intel Celeron funciona en un PC normal por poco dinero, y produce suficiente potencia para el trabajo de oficina y para juegos sencillos.

Intel Pentium II

Con esta CPU para el Slot 1, Intel distribuye un procesador muy potente, que se adapta especialmente a juegos en 3D. Cuesta entre 24.000 pts. (333 MHz) y 30.000 (450 MHz).

Intel Pentium III

El sucesor del Pentium II posee 70 nuevas instrucciones, que están especialmente enfocadas a juegos e Internet. Cuesta entre 40.000 pts. (450 MHz) y 73.000 (500 MHz).

Intel Xeon

Este procesador de alta calidad se utiliza para trabajar en servidores y en Workstations de grandes empresas. Lo puedes conseguir con 400 y 450 MHz. Su precio oscila entre las 132.000 y las 590.000 pts. El precio más alto corresponde a versiones con un caché de 2 MB en el procesador.

Texto: André Zurawski · Fotos: Christian Vogel (1) · Ilustraciones: Horst Kolodziejczyk

La lista de

Toda la tecnología al



Un buen sonido 3D no tiene por qué ser caro. La tarjeta de sonido de Videologic tiene incluso una salida de fibra óptica.

Sonido bueno y barato

La SonicVortex 2 de VideoLogic ofrece buen sonido a un precio estupendo.

VideoLogic muestra todo lo que se puede hacer con poco dinero en materia de sonido en 3D con su SonicVortex 2.

Presentación: junto a la tarjeta de sonido viene un CD-ROM con el software. Contiene algunas demos de juegos, como *Incoming* o *Hyperblade*. Para poder probar tus altavoces directamente, encontrarás algunos videoclips con música en el CD.

El hardware de la tarjeta SonicVortex 2 es muy completo para su precio. Junto a las salidas y entradas para el joystick, los altavoces, los cascos y el micrófono, hay además una salida de fibra óptica.

Si, por ejemplo, quieres utilizar un grabador de minidisc para grabar tus propias canciones, esta salida te ofrece la oportunidad de grabar directamente y de forma digital sin experimentar ninguna pérdida en la calidad.

La tarjeta de sonido viene incluida con el procesador Aureal-Vortex-2, que es compatible con Audio-Standards Aureal 1.0 y 2.0, DirectSound y DirectSound 3D, así como con Soundblaster de Microsoft.

Instalación: la tarjeta PCI se instala y se configura con facilidad. En el caso de que surgieran problemas, puedes acudir al número de teléfono de ayuda. VideoLogic ofrece además cinco años de garantía.

Calidad: la SonicVortex 2 es idónea como tarjeta de jugador, porque es compatible con todos los estándares de vídeo importantes. Gracias a la optimización para sistemas de 2 y 4 altavoces, así como el Yamaha Softsynth (software de música) adjunto, también se pueden grabar y escuchar con facilidad archivos MP3.

Resumen: a un precio bastante razonable se consiguen unas estupendas características y calidad de sonido. Preferiblemente para jugadores.

SonicVortex 2
Tarjeta de sonido 3D
15.500 pts. | VideoLogic
www.videologic.com
Tarjeta de sonido económica con muchas características, calidad musical suprema y salida digital. **10**

Puntos de venta

Abyss Computers: Cavallines, 49, 28001 Madrid, tel.: 902 11 86 84, fax: 91 552 92 97
Centromail: infórmate del más cercano a tu localidad en el tel.: 902 17 18 19
Deima Computers: Magallanes, 34, 28015 Madrid, tel.: 91 445 34 34, fax: 91 445 67 61
El Corte Inglés: infórmate del más cercano a tu localidad en el tel.: 901 122 122
Fnac: infórmate del más cercano a tu localidad en el tel.: 91 595 62 00
Herederos de Nostromo, S.L.: Albasanz, 14 bis, nave 3, tel.: 91 304 39 78, fax: 91304 32 66
Mad System Informática: pº Extremadura, 324, 28011 Madrid, tel.: 91 518 09 97, fax: 91 518 08 75
Microhouse: Cea Bermúdez, 12, 28003 Madrid, tel.: 91 535 14 32, fax: 91 535 39 00
Microsoft Action: Pº de los Melancólicos, tel.: 91 366 11 20, fax: 91 366 74 45
Xerver Computer: Sancho Dávila, 38, tel.: 91 361 30 03, fax: 91 361 38 07

PLACAS BASE

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Principiante (Pentium II)	10.300 pts.	WIN KIA K6 II (100 Mhz)	Xerver Computer
Clase media (Pentium, AMD)	17.800 pts.	Gigabyte GBX AGP ATX	Xerver Computer
Clase alta (Pentium II)	23.000 pts.	Asus P2B ATX-PII mit 440-BX-Chipset	AK Datentechnik

MICROPROCESADORES

	Precio	Distribuidor
Principiante (AMD K6-2/350 MHZ 3D)	11.000 pts.	GH distribución
Clase media (AMD K6-2 450 MHZ 3D)	21.800 pts.	GH distribución
Clase alta (AMD K6-3 450 MHZ 3D)	44.500 pts.	GH distribución
Profesionales (Pentium III 550 MMX2)	145.000 pts.	Intel Corp. Ibérica

MONITORES

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
14" (1024x768 - 90°)	23.000 pts.	ADI ProVista E33	Cioce
17" (0,28 tamaño punto,) 1080x1024 / 50-120 Hz)	90.000 pts.	Belinea B107020	Sintronic

TARJETAS DE SONIDO

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Principiante	4.400 pts.	Philips PCA750 AF	Philips Ibérica
Clase media	10.000 pts.	Maxi Sound 64 Dynamic 3D SE	Guillemot
Clase alta	32.500 pts.	Hammer Sound Track 128	Ventamatic

TARJETAS GRÁFICAS

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Principiante (Acelerador en 3D)	15.300 pts.	Diamond Viper 330	ABC Analog
Clase media (Acelerador en 3D)	23.000 pts.	ATI Rage Fury 16 Mb	ATI Technologies
Clase alta (Acelerador en 3D)	35.900 pts.	Space 2000 3DFX - Voodoo 2	Infinity System
Profesionales (Acelerador en 3D)	47.800 pts.	Matrox Marvel G-200	Mitrol

ESCANERS DE SOBREMESA

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Principiante	8.600 pts.	Primax Color sobremesa 9600 ppp	Primax
Clase media	10.500 pts.	Artec Color Sobremesa 19200	CD World
Clase alta	30.900 pts.	Epson GT 7000	Epson Ibérica

CÁMARAS DIGITALES

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Principiante	54.900 pts.	Afga Ephoto 780	Agfa
Clase media	99.900 pts.	Kodak DC 210PLUS	Kodak
Clase alta	219.900 pts.	Olympus C1400XL	Olympus

Texto: Melanie Bär, Ulrike Goreßen · Fotos: Michael Kayser (3)

la compra

servicio de tus necesidades

REPRODUCTORES CD-ROM

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Principiante	8.700 pts.	CRD-8400BAlternate	LG Electronics
Clase media	16.300 pts.	Hitachi CDR 8330	Hitachi Sales Ibe.
Clase alta	27.850 pts.	Plextor Ultraplex	DMJ

REPRODUCTOR DE VIDEO

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Mono 2 cabezales	28.990 aprox.	Philips VR171	Philips
Mono 4 cabezales	42.900 aprox.	Panasonic NVS D430	Panasonic
Hihi Estéro Dual	62.900 aprox.	Sony SLVSE60	Sony

ORDENADORES

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Principiante Omega Hogar	99.900 pts.	PC con monitor 14", P II 350, 32 MB RAM,Tarjeta gráfica SIS 1 Mb CD-ROM 3 x	Omega Componentes
Clase media Tecnowave Basic 300	133.500 pts.	PC monitor 14", Intel Celeron 300, 32 MB RAM, disco duro 4,3 Mb, tarjeta gráficaS3 Virge 4Mb, CD-ROM 36x	Centromail
Clase alta Tecnowave Power 400	248.000 pts.	PC con Monitor 14", Pentium II 400, 64 MB RAM, disco duro 4,3 Mb tarjeta gráfica Virge AGP 8Mb,CD-ROM 40x	Centromail

IMPRESORAS DE INYECCIÓN DE TINTA

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Principiante	19.900 aprox.	Canon BJC-250	Canon España
Clase media	29.900 aprox.	Epson Stylus Color 640	Epson Ibérica
Clase alta	86.900 aprox.	HP Deskjet1120C	HP España

REPRODUCTOR CD PORTATIL

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Gama baja	12.900 aprox.	Panasonic SLS 113A	Panasonic
Gama media	19.900 aprox.	Philips AZ 7386	Philips
Gama alta	32.900 aprox.	Sony DF 415	Sony

DVD ROM

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Principiante	24.900 aprox.	Creative Labs Blaster 5x	Creative Labs
Clase media	38.900 aprox.	Best Buy DVD 5x	Best Buy
Clase alta	44.900 aprox.	Sony DVD DDU220E-SPP	Sony España

SONY PLAYSTATION

	Precio	Distribuidor
Playstation + Pack periféricos	23.900 pts.	Sony Computer
Volante Formula Race Pro	15.990 pts.	Thrustmaster
Mueble Space Station	5.990 pts.	Logic 3
Controlador+Memory Card + Bolsa cons.	4.490 pts.	Sony Computer

NINTENDO 64

	Precio	Distribuidor
Nintendo-64 Mario Pak Soccer	25.990 pts.	Nintendo
Volante Top Drive Wheel 3IN1	14.990 pts.	Logic 3
Rumble Pak + Memory Pak	5.990 pts.	Nintendo
Maletin Game Multi-case	4.990 pts.	Logic 3

El Blackhawk reacciona sensiblemente a todos los movimientos.

Blackhawk, el joystick digital de Gravis, es completamente programable.

Precisión digital

El fabricante inglés Gravis ya ha aumentado su paleta de accesorios de juegos con el jostick Blackhawk, digital al cien por cien.

Presentación: el joystick viene con una pequeña ayuda de instalación y el driver. El CD contiene además un manual detallado.

Instalación: el Blackhawk se conecta al puerto de juegos. La instalación es manual y se lleva a cabo sin problemas.

Calidad: el joystick se acopla perfectamente a la mano y permite unas maniobras y unos disparos muy precisos. Pero no resulta tan cómodo para una mano pequeña. El precio, 8.990 pts., es un poco alto.

Resumen: un mando aconsejable para aquéllos a quienes les gusten los movimientos precisos.

Blackhawk digital
Joystick digital
8.990 pts. | Fabricante: Gravis
www.gravis.com
Un joystick manejable con el que es posible realizar todos los movimientos con exactitud.



Cyborg 3D: calidad y diversión para diestros y zurdos

El Cyborg 3 D Stick se puede ajustar fácilmente a todo tipo de manos, al igual que su hermano mayor.

Joystick ajustable

Saitek ofrece con Cyborg 3D Stick uno de los controladores más sofisticados del mercado.

Presentación: el joystick dispone de cuatro ejes (uno vertical como función twist), 24 acciones programables, tres botones de disparo y acelerador. Los elementos de ayuda se pueden programar fácil y cómodamente con el software de 32 bit adjunto. Con la llave Imbus incluida, el joystick se adapta a las necesidades de los zurdos y al tamaño de la mano del usuario. Se pueden ajustar el ángulo de inclinación del botón del joystick y la altura del soporte de la mano también. Está disponible con conexión al puerto de juegos o USB

Calidad: gracias a la función de twist, se consiguen reacciones rápidas en contornos tridimensionales. Hay que acostumbrarse al control, pero en poco tiempo se le coge el tranquillo.

Resumen: un joystick programable al 100%, tanto para jugadores diestros como zurdos.

Cyborg 3D Stick
Joystick de PC digital
11.995 / 13.995(USB) | Saitek
www.saitek.com
El Cyborg 3D destaca por su ajustabilidad y por todas sus posibilidades.



JOYSTICKS

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Controlador analógico	Dual Shock PSX	Sony Computer	4.490 aprox.
Controlador digital	Digital Station Shock 2	Sony Computer	3.290 aprox.
Digital / analógico	Shock Hammer	Thrustmaster	6.990 aprox.



¡Fuera los viejos programas! Te llenan de basura el disco duro y restan potencia al sistema. En estas páginas te enterarás de cómo eliminar de tu ordenador todos los restos que ya no tienen uso. ¡A limpiar!

Desinstalar en 15 minutos

¿Tienes programas en tu ordenador que ya no te sirven de nada? Entonces, es mejor que te deshagas de ellos, ya que estas aplicaciones no sólo quitan sitio de tu disco duro, sino que también bloquean Windows 95 o 98. Están comunicados con drivers que necesitan estos programas, y con archivos de sistemas que tiene que cargar Windows.

Aquí te explicamos, paso a paso, cómo borrar distintos tipos de programas y acabar con sus negativos efectos secundarios.

1. Borrar aplicaciones de 32-bit

A los programas modernos, que vienen configurados con el Windows 95 o el 98, se les conoce también como aplicaciones de 32 bit (ver caja de Info). En la instalación aparecen de forma automática en el banco de datos del sistema de Windows y se incluyen en la lista de software. Todos los programas, sus carpetas y sus parámetros están incluidos en la base de datos.

Si quieres borrar un programa de 32 bit, tienes que volver a sacarlos de la base de datos; no basta con que elimines la carpeta de programas del Explorer.

● En el Windows 95 y en el 98 existen herramientas con las que se pueden borrar los programas, incluidas sus carpetas y sus parámetros. Para ello, has de ir a **Inicio/Configuraciones/Panel de control** y haz doble clic en el icono **Software.**

● Busca la aplicación que quieres eliminar en la lista de **Instalar/Desinstalar.**

● A continuación, selecciona la entrada que quieres y haz clic en el botón **Agregar/Eliminar.** Windows activa la opción predeterminada de desinstalación de la aplicación y elimina el software del disco duro.

En *Software* del panel de control de Windows están incluidos todos los programas de 32 bit instalados. También puedes borrarlos desde aquí.



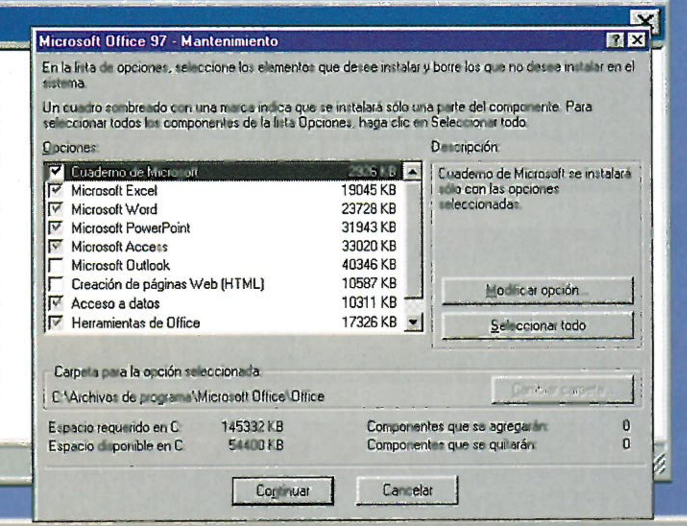
2. Limpiar Office

En algunas aplicaciones (como Microsoft Office 97) se necesitan los CDs originales respectivos para poder eliminarlos del disco. Microsoft Office es un software estrechamente relacionado con el sistema operativo, de manera que no deberías eliminarlo en el Explorer bajo ningún concepto, sino proceder de esta manera:

● Introduce el CD-ROM de Office. El **Setup** arranca automáticamente y se muestran de ese modo todos los programas instalados.

● Ahora puedes seleccionar algunos programas o todos para eliminarlos. Para ello sólo necesitas quitar la señal junto a los componenetes haciendo clic en la casilla. Al hacer clic en **Aceptar**, el **Setup** elimina los programas seleccionados.

● Pero Office 97 y otros paquetes dejan una carpeta principal con algunas configuraciones de archivo en el dico duro. Esto simplifica otra instalación eventual. Además, estos archivos sirven para que otros programas que utilicen archivos del mismo paquete no interfieran en su trabajo. Por eso deberías dejar esta carpeta, que ocupa muy poco espacio, en el disco duro.

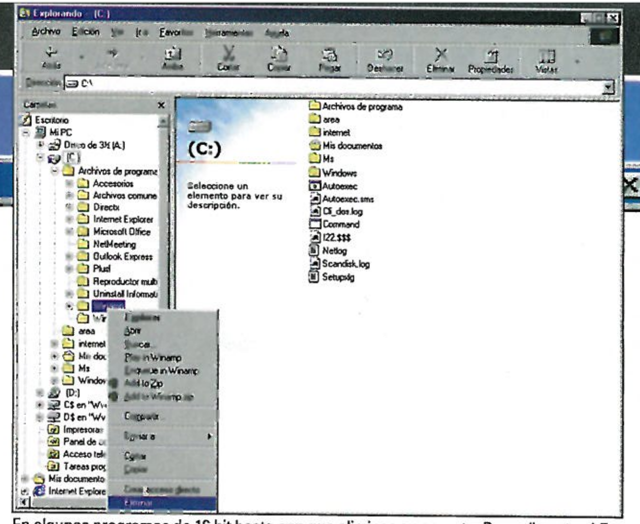


Se pueden desinstalar los paquetes de programas, como Office, mediante un CD de *Setup*. Selecciona todos los componentes de programa que quieras eliminar de la lista.



00:09:00

3. Eliminar programas de 16 bit



En algunos programas de 16 bit basta con que elimines su carpeta. Para ello vete al Explorer, haz click en la carpeta con el botón secundario del ratón y elige *Borrar.*

Si en el PC hay aplicaciones de 16 bit (ver caja de Info) que quieres eliminar, has de proceder de la siguiente manera:

● Fíjate en que la aplicación esté eliminada. Luego abre **Explorer** y busca la carpeta que contenga el software correspondiente. Ahora tienes que eliminar la carpeta por completo. Si el programa no ha realizado ninguna entrada o registro en el sistema de datos de Windows, se ha terminado el proceso.

● Muchas veces, los programas de 16 bit dejan entradas de sistema en Windows. En ese caso, te aparecerá un aviso en el proceso de eliminación, informándote de que uno de los archivos que vas a eliminar continúa siendo necesario para el sistema.

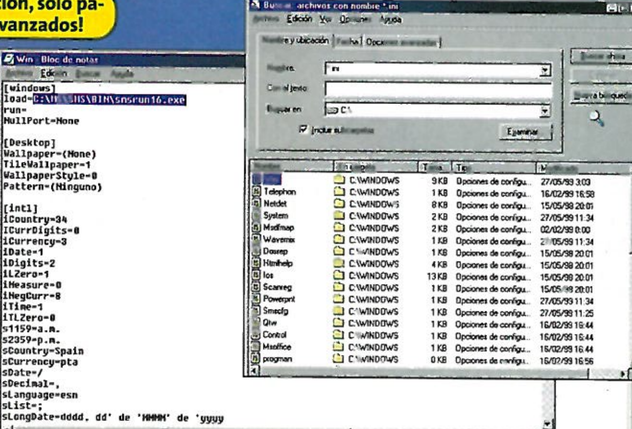
El motivo es que, cuando se activa la aplicación de 16 bit a través de los archivos de sistema, el sistema piensa que este programa sigue activo, aunque en realidad no se haya iniciado.

En este caso, interrumpe tu intento de eliminar y lleva a cabo el paso número 4.

00:12:00

4. Limpiar archivos de sistema

¡Atención, sólo para avanzados!



Algunos programas de 16-bit se encuentran en los archivos SYSTEM.INI y WIN.INI. Encuentra estos archivos con *Inicio – Buscar* y borra los registros correspondientes.

La aplicación de 16 bit para Windows 3.1 deja muchas veces huellas en Windows 95/98: se integra en los archivos de sistema con el final INI. Elimina estas entradas o registros de la siguiente forma:

● Haz clic en **Inicio - Programas - Explorador de windows.** Dentro del explorador vete a la opción **Herramientas - Buscar archivos o carpetas.** En **Buscar** elige el disco duro **C:**; en **Nombre** introduce: *.INI; así se buscan todos los archivos con esta terminación. Haciendo clic en **Aceptar**, aparecen en la ventana todos los archivos del resultado de búsqueda.

●Haz doble clic en el archivo WIN.INI. Si en las líneas *run=* o *load=* hay entradas o registros de tu programa, bórralos.

● Los programas de 16 bit dejan a veces en el archivo SYSTEM.INI una categoría propia: allí aparece el programa entre paréntesis, y luego sigue una serie de líneas con parámetros técnicos. Puedes borrar toda la categoría.

● Al cerrar la ventana de los archivos INI, indicas que quieres confirmar los cambios. Finalmente, vuelve a reiniciar tu ordenador.

00:15:00

5. Eliminar programas en DOS

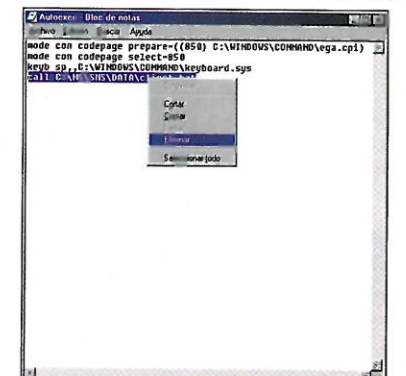
¡Atención, solo para avanzados!

Si se trata de un programa DOS que quieres eliminar del software, puedes eliminar su carpeta directamente en el Explorer. Además, tienes que tener cuidado de que los programas DOS escriban sus parámetros en los archivos de inicio AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS. Esto viene de los tiempos en los que no existía el Windows.

Si se inicia un PC con Windows, el ordenador lee estos dos archivos de inicio e intenta cumplir sus órdenes Si estas órdenes están incluidas en programas DOS que ya están eliminados, puede que antes de iniciarse Windows aparezcan avisos de errores o que se quede colgado.

● Para borrar las entradas o registros del programa, vete al directorio raíz del disco duro **C (C:\).** Allí encontrarás los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS.

Si no los ves, haz clic en **Ver-opciones de carpeta.** Abre la ficha **Visualizar** y activa la función **Mostrar todos los archivos.** Ahora desactiva la opción **Ocultar extensiones para los tipos de archivos conocidos** y haz clic en **Aceptar.**



Los programas DOS se escriben en los archivos de inicio CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. Con el editor *Notepad* borrarás estos registros de los archivos.

● Haz clic en el archivo AUTOEXEC.BAT con el botón derecho del ratón y elige **Editar.** Borra todas las ubicaciones en las que aparezca el nombre del programa y que tengan que ser eliminados. Al cerrar, vuelve a guardar el archivo.

● Haz click en CONFIG.SYS con el botón derecho del ratón y elige **Abrir con.** En la siguiente lista, selecciona el editor NOTEPAD y haz clic en **Aceptar.** En este archivo también has de borrar todas las notas del programa correspondiente.

● Atención: ¡borra solamente las notas del programa! Si no, puede ocurrir que el resto de las aplicaciones DOS dejen de funcionar.

¡Ya tienes listo tu disco duro para que rinda al máximo!

INFO
Tipos de programa

Posiblemente tendrás distintos tipos de programa en tu disco duro. Tienen distintas funciones y han de ser borrados de distinta forma.

► **Programas de 32 bit:** este software ya viene en Windows 95 y 98. El Windows 95/98 trabaja con la base de datos del sistema o el *Registry.* Allí se registran todos los programas de 32 bit con su nombre, carpetas y con parámetros de programas. Mediante los mecanismos para borrar instalados en Windows 95/98, se vuelven a activar los programas de la base de datos y se desinstalan desde allí.

► **Programas de 16 bit:** este viejo tipo de software está configurado en Windows 3.1, el antedecesor de 16 bit del Windows 95/98. En lugar de activarse en la base de datos de sistema, estos programas establecen sus registros de sistema en los archivos que poseen la terminación INI. Suelen tratarse de SYSTEM.INI y WIN.INI. Si encuentras estos registros, deberás eliminarlos.

► **Programas DOS:** estos programas surgieron cuando aún no existía el Windows. Introducen sus parámetros en los archivos de inicio AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS.

Texto: André Zurawski.

Al modificar los archivos de sistema y de inicio se pueden causar muchos daños si borras archivos importantes por descuido. Cúbrete las espaldas haciendo antes de nada una copia de seguridad de los archivos originales.


12:55

¡Esto es demasiado!

¡Te adelantamos el futuro! Aquí tienes algunos ejemplos de los controllers y periféricos más punteros que se pudieron ver en el 'E3 99', la feria de videojuegos más importante del mundo.
¡Algún día podrás tenerlos en tus manos!

Controla con una sola mano

Un paso adelante en la realidad virtual. Con el *Evolution Control System* de Gamester se controlan todos los personajes simplemente moviendo la mano gracias a un guante (dcha.) con una plataforma integrada. Al mismo tiempo, se puede echar mano del *GripStick* (izda.) con botones de disparo y de acción. El conjunto resulta idóneo para shooters en primera persona.

Para Playstation y N64



En primera posición

El *Shock 2 Racing Wheel* de Guillemot tiene dos motores que te harán temblar de verdad cuando colisiones contra algún competidor. Diez botones, acelerador, freno y palanca de cambio para ajustar el volante de forma individual. ¡Una auténtica pasada!

Para PC, Playstation y N64





Milagro tecnológico

El nuevo controlador de Saitek *PX3000* no sólo es compatible con Force Feedback: también tiene sensores de inclinación. Al inclinar el mando, se acelera o se frena. Otras funciones: cuatro botones de disparo, botones de acción y un conmutador analógico-digital de modo. Hasta septiembre no se lanzará en EE UU; en España tendremos que esperar un poquito más.

Para Playstation

Frena y acelera con el sensor de inclinación PX3000 de Saitek.

Volante con control de velocidad

Si vas directamente al grano y tus movimientos son cada vez más rudos, entonces el efecto de tus acciones disminuirá con el volante *Air Racer* gracias a un regulador. Una cruz de mando adicional y dos teclas para frenar y acelerar hacen del volante un joypad necesario. En tres meses estará disponible en EE UU.

Para PC, Playstation, N64

Y aún hay más

Doble control

El joystick-gamepad *SP 550* de Saitek sólo tiene una clavija y es combinable. En la modalidad stick, la cruz de mando del pad se convierte en un hat switch para el joystick.

Para PC.

Palanca de cambio



Si tienes un volante de Act Labs, alégrate: dentro de poco tendrás la palanca de mando correspondiente. Si el juego es compatible con este accesorio, podrás hacer *crujir* tu caja de cambios.

Para PC, PS, N64 y Dreamcast.

Ratón para juegos

Para todos aquéllos que prefieren jugar con el ratón: *Reflex Pro Gaming Maus* de Thrustmaster. Tiene seis botones programables, tres en un lado, así como una rueda de scroll. Los PCmaniacos fliparán.

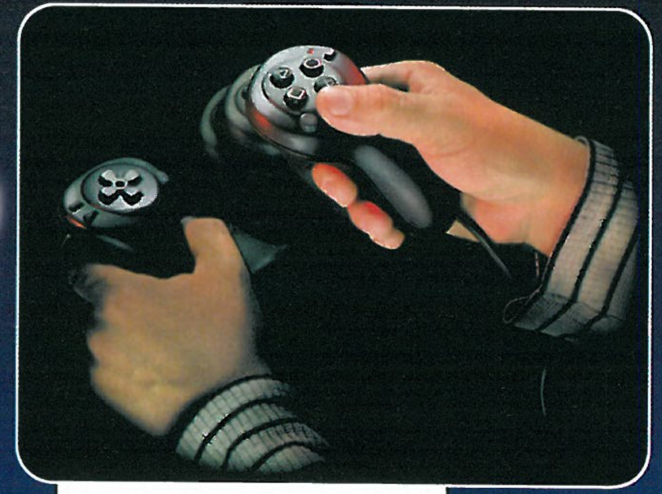
Para PC.

Menudo bache: con el Intensor LX notarás el estado de la carretera más allá de tus manos.

Una patada en el trasero

Force Feedback en volantes o joystick está muy bien, pero conseguirás más realismo si notas las piedras del camino en el trasero; para ello, necesitas meter un reforzador dentro del cojín *Intensor LX*. Aún no sabemos cuando llegará a España, pero en EE UU se prevé su lanzamiento para el mes de agosto.

Para PC, Playstation, N64, Dreamcast



Inclinación controlada

El dual shock controller *Tiltz*, de la empresa americana Z-Products, funciona con dos sensores de inclinación independientes. Para conducir, frenar y acelerar, basta con que muevas la mano suavemente. Mediante un elemento base se pueden unir ambos módulos a un gamepad normal. En menos de un mes verá la luz en EE UU.

Para Playstation



Pad articulado

Ambos brazos del *Sidewinder Dual Strike* de Microsoft están unidos mediante una articulación. Los seis botones de acción (dos de disparo) te serán muy útiles para el manejo.

Para PC

Gratis en la red

Ya es oficial: con la Dreamcast entras en Internet sin gastarte ni un duro.

Después de muchas especulaciones, Sega ha dejado todo claro. **El módem, con el que los dueños de la Dreamcast, recién salida del horno, pueden navegar por Internet, está incluido en el precio de 39.900 pts.** Además, Sega ha firmado un convenio con la empresa de telecomunicaciones europea British Telecommunications. **Este convenio estipula que los dueños de una consola de Sega pueden entrar en Internet sin correr con los costes del proveedor o sin tarifas de uso: sólo se pagan los costes de la conexión telefónica.** En cuanto salga la consola al mercado, se ofrecerán los servicios de correo electrónico, chat, online-shopping y gaming de Sega.

Por el momento, la Dreamcast es la consola más potente que existe, ya que la expectante salida de la Playstation 2 y la Dolphin de Nintendo se va a hacer esperar todavía. De manera que Sega podría volver a abrirse un hueco en el mercado. Por ello se va a hacer con productos propios de alta calidad, como *Sonic Adventure*, *Sega Rally 2* o *Virtua Fighter 3 tb*, y con títulos punteros de fuera.

En la feria de videojuegos E3 se expuso, junto al *Dead or Alive 2* con sus impresionantes gráficos, el hit de Namco *Soul Calibur*, que es el sucesor del famoso juego de los recreativos y de la Playstation *Soul Blade*. Los fans de los juegos de lucha se podrán deleitar con *Virtua Fighter 3 tb*, un verdadero argumento de compra para la Dreamcast: Mitsurugi, Taki y otros veteranos de la primera entrega se pelean junto a nuevos combatientes envueltos en unos gráficos de primera clase.

Al contrario de *Tekken*, que también nació de mano de Namco, los personajes de *Soul Calibur* se enfrentarán con afiladas espadas. La nueva consola de Sega parece incluso mejor que el modelo de los recreativos: unos enormes luchadores muy bien animados y unos fondos en 3D alucinantes llevan a los personajes a la lucha.

Otro juego de acción a destacar: *Shen Mue* (la comunidad de fans japonesa lleva ya un tiempo disfrutando de él). Capcom ha puesto su granito de arena con *Resident Evil: Code Veronica*, otro posible candidato al éxito. Pero, como pronto, aparecerá en Japón en el año 2000.

Para el lanzamiento de la Dreamcast, en septiembre de este año, aparecerán en total unos diez juegos. Hasta navidades, Sega ampliará el contingente hasta un número de 20 a 30 juegos con ayuda de fabricantes de fuera.

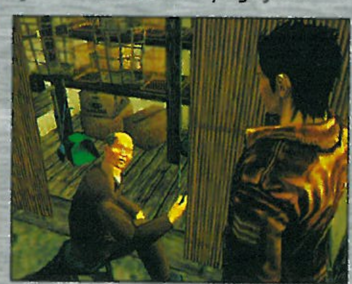
En Estados Unidos, la Dreamcast aparecerá algo antes por unos 200 dólares americanos (unas 30.000 pts.) con módem incluido. **¡Atención, importadores precoces! En la Dreamcast norteamericana sólo funcionan los juegos de ese país.** La adquisición de hardware y de software no sólo es complicada y lenta, ¡también sale muy cara! Será mejor que esperes unas semanitas y te hagas con la versión española de la consola.



La gran baza de Sega: Sonic Adventure *ofrece ante todo unos supergráficos.*



Impresionante: no hay ningún juego de rallies más realista que Sega Rally 2.



Sega espera muchas ventas de Shen Mue *gracias a su interesante argumento.*

¿Mejor que Tekken*? la epopeya de espadas* Soul Calibur *es también de Namco.*

Texto: Christian Henning, Karen Oetzel

La tercera dimensión

Los hologramas son algo más que divertidos dibujos. ¿Sabías que esta tecnología gráfica ha revolucionado campos como la Medicina o la técnica de bases de datos? ¡Toma nota!

Así se crea un holograma

La fuente de láser (1) emite un haz de luz con la misma longitud de onda.

La luz se refleja en un espejo desviador (2).

Un divisor de haz (3) divide la luz en dos mitades iguales: el rayo objeto, que alcanza el objeto, y el rayo de referencia.

La lente dispersante (4) extiende ambos rayos para que el objeto y la pantalla estén bien iluminados.

El espejo parabólico (5) refleja el haz de referencia (7) y lo dirige a la placa fotográfica.

El objeto (6) refleja el rayo reflectante (8) hacia la placa fotográfica.

Ambos rayos chocan en la placa fotográfica (9). Las ondas de ambos aumentan o se borran entre sí. Algunas zonas se iluminan y otras no. Se forma un modelo que registra la información del objeto.

Si se ilumina la pantalla desde el mismo lugar que en la exposición, el objeto del rayo original vuelve a reconstruirse: ante el público, el objeto original aparece en 3D.

Muchos de los que acudieron a la última feria de fotografía *Photokina* en Berlín se quedaron alucinados. En medio de uno de los pabellones, flotaban en el aire unas tuberías de colores. Cuando intentaban tocarlas, se llevaban una sorpresa: sólo movían sus manos en el vacío sin resultado alguno.

Los tubos eran una proyección en una pantalla especial. Para ello se empleó una nueva tecnología: *HoloPro*, un holograma que se encierra entre dos placas de vidrio. Se compone de una estructura retícula simétrica, que es imperceptible al ojo humano.

Si la luz de un proyector que muestra una diapositiva ilumina una determinada esquina del holograma, éste desvía su trayectoria hacia el espectador. Gracias a las características ópticas especiales del holograma, la diapositiva en 2D parece tridimensional. El precio de la ilusión: un *HoloPro* de un área de 0,75 metros cuadrados cuesta más de 600.000 pesetas.

Sin láser nada es posible

HoloPro es uno de los muchos ejemplos de lo que la holografía puede crear. ¿Qué es realmente la holografía?

El término se compone de la palabra griega *holos*, que significa "completo, entero"; y de *graphein*, que significa "escribir". Por lo tanto, *holografía* quiere decir "grabado íntegro".

La condición técnica previa es un rayo láser, que se divide en dos partes iguales: se dirige un haz luminoso hacia el objeto y desde allí cae sobre la placa del holograma. El otro haz de luz se dirige a la película. Allí se sobreponen ambos rayos láser y hacen aparecer una figura con miles de líneas claras y oscuras por milímetro.

Cuando el holograma está acabado, se ilumina con una fuente de luz potente. Es el momento en el que se produce un efecto fantástico: las líneas del holograma cortan la luz y hacen que el ojo perciba el objeto proyectado en tres dimensiones: como una copia perfecta del original.



Así se distingue el software original de Microsoft (izda.) y el de Windows (dcha.).

Los milagros de la técnica

Con los hologramas se pueden realizar diversos efectos: existen hologramas de calaveras que abren y cierran la mandíbula, según desde donde se mire la imagen, y hay otros en los que se puede ver una paloma batiendo sus alas.

Pero la tecnología no sólo sirve para el entretenimiento, sino que ofrece otras ventajas concretas. Por ejemplo:

- Ayuda en investigaciones arqueológicas.
- Soporte de diagnósticos médicos.
- Memoria de datos gráfica.
- Protección contra falsificaciones.

Hoy en día se utiliza mucho la holografía aplicándola al último punto. Por ejemplo, muchas tarjetas están adornadas con un holograma de un barco, y en las cajas originales de Microsoft Windows 95 se puede ver un chico delante de un monitor. Este tipo de hologramas hacen de las falsificaciones una difícil tarea.

La protección contra falsificaciones viene del gran desembolso que supone la producción de un holograma. Para ello se requiere un conocimiento específico y unas condiciones para la fabricación muy caras. El mayor obstáculo para los falsificadores es el proceso de impresión: para copiar un holograma se tienen que reinstaurar las condiciones de la impresión original, desde el montaje hasta el láser, y es algo imposible.

Quien quiera asegurarse más aún,

Sólo son precisos algunos pasos para elaborar un holograma. Los hologramas parecen reales y vivos gracias a su volumen.

Gracias a la nueva tecnología HoloPro, una diapositiva de 2D parece tridimensional para el que la mira (abajo).

puede realizar un holograma legible por máquinas. Contiene un código adicional de números y letras que sólo se puede registrar mediante un aparato de infrarrojos especial.

El retorno de Indiana Jones

Puesto que el holograma es una copia fiel de un objeto, se puede analizar con la misma exactitud que el original. Muchos investigadores aprovechan esta ventaja en el campo de la arqueología, por ejemplo.

El laboratorio de biofísica de la Universidad de Münster, Alemania, realizó una investigación sensacional. A finales de 1997 elaboró junto a la Academia de las Ciencias de Ucrania, en Kiev, la primera cámara holográfica portátil, que realizaba hologramas de alta resolución en color para la investigación arqueológica. Sólo el equipo láser con refrigeración por aire cuesta unos nueve millones. La cámara se utiliza para excavaciones o en museos, y funciona incluso en la selva más húmeda.

La primera vez se tomaron holografías de fragmentos de una tabla de barro rota, que estaban expuestos en varios museos. Se juntaron las copias de las holografías y así se unió la tabla con inscripciones sumarias, formando un objeto completo. Los investigadores pudieron descifrar así la antigua escritura sin tener que mover los valiosos y frágiles originales.

Las imágenes creadas de esta forma se pueden copiar todas las veces que se quiera, y los investigadores y estudiantes de todo el mundo pueden así disponer de ellas.

El holograma al servicio de la ciencia

La imagen de una lámina con inscripciones sumerias se tomó con una cámara holográfica portátil.



¿Es real? No. Es una reproducción del fragmento que faltaba de la tabla, hecha con un holograma.

Introspección en 3D

Estos gurús de Münster no sólo han puesto la holografía al servicio de la arqueología; también aplican este proceso a la Medicina.

Para ponerlo en práctica en este último ámbito, se combina la endoscopia médica con la holografía. Al realizar una endoscopia, el médico mira dentro de órganos huecos, como el estómago o la cavidad abdominal. Para ello utiliza instrumentos rígidos o flexibles que llevan una pequeña cámara en el extremo para tomar imágenes del interior del cuerpo. Estas imágenes aparecen en una pantalla y, al mismo tiempo, el médico puede tomar pruebas de los tejidos.

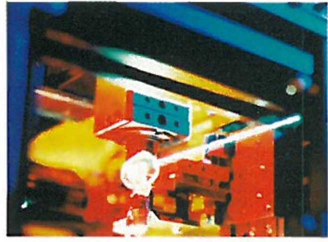
En el futuro, esto no será necesario: los investigadores han metido una minicámara en el extremo del endoscopio que registra estructuras tridimensionales. La cámara transmite hasta seis imágenes holográficas de células o de su estructura.

Se reproduce el tejido en tres dimensiones con una resolución de 2,8 micras (1/100 mm), y se puede analizar como si se tratara de una prueba real con microscopio. Esta operación no pone en peligro al paciente.

Pequeña gran memoria

En primavera investigadores de la Universidad de Mannheim, Alemania, comprobaron que con un láser se pueden guardar 10 GB de datos en un rollo de celo. Esto es la misma capacidad de 7.000 disquetes de PC o de 15 CD-ROMs.

La información digital se escribe



En un pequeño rollo de celo cabe cantidad de memoria gracias a la holografía.

con láser como micropuntos holográficos en el conductor de la parte de la cinta que pega. El resultado es una especie de holograma parecido al que se utiliza en *HoloPro*. Los datos se vuelven a leer mediante el láser al mismo tiempo. Ningún método de memoria es tan rápido.

El material posibilita poner puntos en distintos lugares de la cinta enrollada, sin afectar los distintos niveles de escritura. En cuatro o cinco años, el almacenamiento de memoria en cinta de celo será algo normal.

En un futuro cercano

Algunos proyectos de holografía:

- Unos investigadores de Colonia, Alemania, almacenan datos en cristales como hologramas en miniatura. Pueden meter hasta 300 millardos de caracteres en un centímetro cuadrado de cristal.
- *HoloPro* se utilizará incluso para las videoconferencias: los participantes se podrán mirar directamente a los ojos y parecerá que se encuentran en el mismo lugar de reunión.
- El pionero de la holografía, el norteamericano Steven Benton, de Media Lab, está trabajando en vídeos tridimensionales.
- Los ortopedas están poniendo a prueba modelos en 3D para sustituir articulaciones artificiales.
- Los dentistas miden los dientes para adaptar los aparatos a una dentadura tridimensional.

Los avances son inmensos, así que prepárate, porque en cinco años todo esto será realidad.

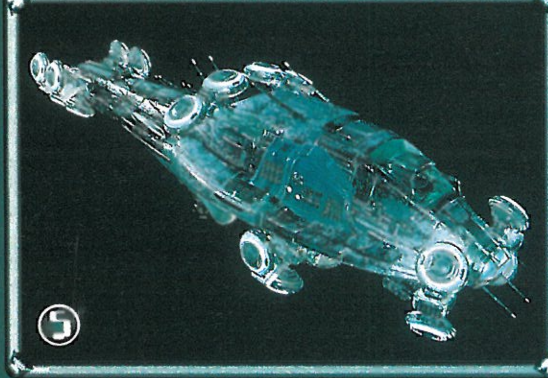
Texto: Jan Vollmuth · Fotos: Detlef Stoller, Roger J. Schwarz / © Universidad Mannheim (Alemania).



En el siglo XXII, los extraterrestres dominan la Tierra. Sin saberlo, las mentes de las personas están prisioneras en un mundo de realidad virtual controlado por Matrix.



Sólo un grupo de rebeldes permanece en una nave en el mundo real. Ellos conocen la verdad.



Los guardianes de Matrix están hartos: quieren acabar con los rebeldes y buscan su localización exacta. En la nave, los rebeldes contactan con un nuevo aliado que les ayude en su misión de salvar a la Humanidad.



Neo (Keanu Reeves) es un hacker que busca respuestas sobre Matrix.



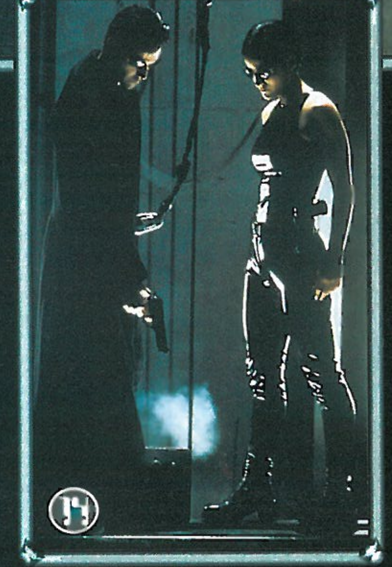
Neo se pone a disposición del grupo rebelde. Ellos le introducen en el cerebro todos los programas de lucha: kárate, kung fu…



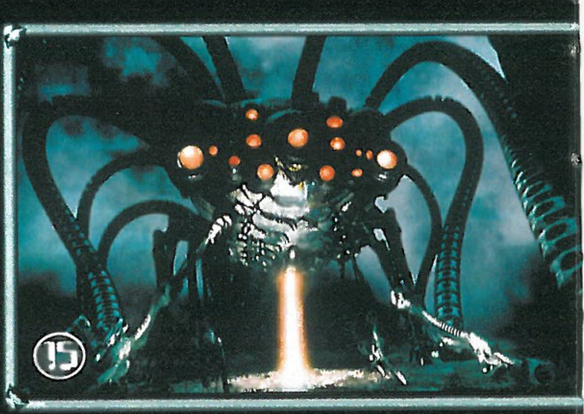
Neo es invencible. Los hombres de Matrix no pueden con él, así que trazan un diabólico plan para acabar con los rebeldes…



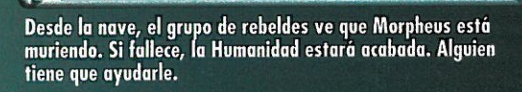
Desde la nave, el grupo de rebeldes ve que Morpheus está muriendo. Si fallece, la Humanidad estará acabada. Alguien tiene que ayudarle.



Neo y Trinity no se lo piensan dos veces. Acompañados de sus mejores armas, viajan al mundo virtual para salvar a Morpheus.



Mientras, los secuaces de la Matriz (the Matrix) han localizado el punto exacto en el que se encuentra la nave de los rebeldes en el mundo real. Con un traidor a bordo, no hay salida.





La profecía se ha cumplido. En el futuro, los extraterrestres tienen el poder, y controlan a los humanos trasladando sus mentes a un mundo virtual, donde trabajan para Matrix. Sólo un grupo de rebeldes puede salvar el planeta.

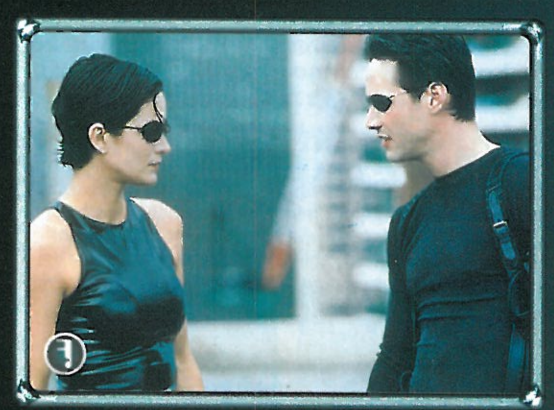
RIX



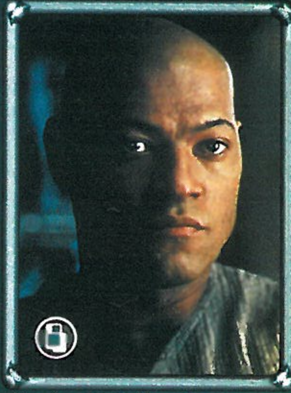
Trinity (Carrie-Anne Moss) es la única chica de los rebeldes, es una auténtica guerrera. Viaja al mundo digital y lucha por destruir a los secuaces de Matrix.



Y cuando las cosas se ponen feas, conoce un truco: hace una llamada por una cabina y consigue regresar al mundo real.



Neo quiere encontrar a Morpheus, un héroe de las leyendas, el único que puede darle las respuestas. Un día, Trinity contacta con Neo y le lleva hasta la nave de los rebeldes: allí está Morpheus.



Morpheus (L. Fishburne) es el jefe de los rebeldes, y pide a Neo que les ayude.



... y es apoderarse de la mente de uno de ellos para que traicione al grupo. Y a quien atrapan es a Morpheus.

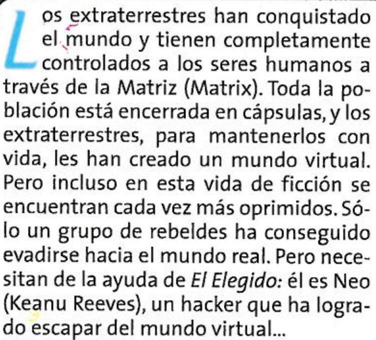


Le someten a las peores torturas, como horribles descargas eléctricas sobre su cerebro...

Los extraterrestres han conquistado el mundo y tienen completamente controlados a los seres humanos a través de la Matriz (Matrix). Toda la población está encerrada en cápsulas, y los extraterrestres, para mantenerlos con vida, les han creado un mundo virtual. Pero incluso en esta vida de ficción se encuentran cada vez más oprimidos. Sólo un grupo de rebeldes ha conseguido evadirse hacia el mundo real. Pero necesitan de la ayuda de *El Elegido:* él es Neo (Keanu Reeves), un hacker que ha logrado escapar del mundo virtual...

Además de este escalofriante guión, *Matrix*, está repleta de acción y efectos especiales. Keanu Reeves y los demás actores recibieron clases de artes marciales para que la película tuviera las mejores escenas de lucha que se han rodado jamás. Pero además, en *Matrix* alucinarás con los efectos especiales. Los directores Andy y Larry Wachowski han experimentado con una nueva técnica, llamada *Flow Mo*, que permite controlar todos los movimientos y elementos de la pantalla.

No lo dudes, *Matrix* es tu película. ¿Te apuntas a la *Matrixmanía?*





A toda prisa, Trinity vuelve a la nave para ayudar a sus amigos, pero deja a Neo solo ante el peligro.



Neo tiene que liberar a Morpheus para poder salvar a la Tierra de las garras de la Matriz. De pronto, desde la nave, Trinity ve sangrar a Neo: algo pasa...



... en el mundo virtual, Neo ha caído en la trampa de la Matriz y no tiene escapatoria. ¿Qué pasará?

Acción 9	Tensión 9	Diversión 9
Matrix Ciencia ficción/USA		
Estreno: 25 de junio	M/13	
http://www.whatisthematrix.com		
Intérpretes: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss		



Alucinantes efectos, fantásticas peleas... Matrix va a dar mucho que hablar. ¡No te la pierdas! **9**

Texto: Teresa Ecobo.



La tensión flota en el aire. Para rodar esta toma se necesitaron más de 220 cámaras reflex. ¿Te apetece enterarte de cómo se hicieron el resto de los efectos de The Matrix?

ASÍ SE HIZO... THE MATRIX

"Libera tu mente" es la frase que más escucharás en 'The Matrix'. Y ésta fue también la máxima que los responsables de los efectos visuales llevaron hasta sus últimos límites, en más de 400 escenas que te dejarán con la boca abierta. ¿Quieres saber cuáles son nuestros favoritos?

1. EXPLOSIÓN DEL AGENTE SMITH

En esta escena, Neo se introduce en el cuerpo del agente Smith. De esta manera, consigue reventarlo en mil pedazos. Para lograr tal realismo, se tuvo que recrear un modelo del actor en 3D y hasta fotografiaron la textura de la piel para integrarla en la escena final.



1 *Toda la escena se montó a partir de un story-board (un guión dibujado).*



2 *El fondo verde es interpretado por el ordenador como transparente...*



3 *... para poder integrar un decorado virtual y crear un efecto impresionante.*

2. ESPEJO ORGÁNICO

Esta secuencia es la primera toma de contacto de Neo con el mundo real. Comienza introduciendo sus dedos en el espejo para poco después hacerlo con todo el cuerpo... ¿Cómo estará hecho?



1 *Plano primero (como en escenas anteriores, guiado por un story-board).*



2 *Plano segundo: el efecto que hay que conseguir es el de viscosidad...*



3 *... para lograrlo, se modeló una malla redonda de la zona que Neo tenía que tocar en el espejo...*



4 *... en esta malla, fueron asignados después los reflejos que tenía que dar de la habitación...*



5 *... para luego montar toda la escena. Éste fue el resultado.*

3. LA PERSECUCIÓN DE TRINITY

Bullet Time Photography es uno de los efectos que más ha dado que hablar: con él se puede hacer volar a los protagonistas y, después, mantenerlos suspendidos en el aire durante unos instantes.



1 *Tras un duro entrenamiento en artes marciales y colgada por un arnés, Trinity consigue dar una patada voladora.*

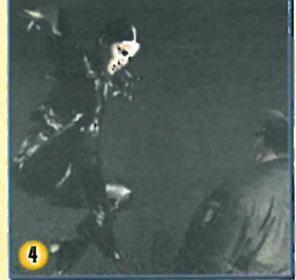


2 *Estos pequeños puntos puestos en línea son 220 cámaras que están ya preparadas en el estudio para hacer un sola toma...*

En las primeras tomas, el arnés es borrado por ordenador y ella realiza el salto. Es entonces cuando las 220 cámaras disparan.



3



4 *Y la escena montada al completo quedó así. Una de las secuencias más bellas que se recuerdan en el cine de acción de todos los tiempos.*

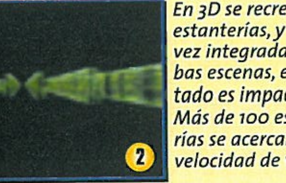
Texto: Álvaro García. Fotos: Warner Sogefilms

4. ... Y MUCHAS ARMAS...

Y ahora, uno de los momentos más populares de la película, a pesar de ser uno de los más cortos. Neo, antes de saltar al mundo virtual, pide armas. De repente, como si de un tren se tratase, aparecen miles de estanterías llenas de armas...



1 *El estudio con fondo blanco sirve para recrear la escena. Mientras tanto, unos ventiladores industriales esperan el momento exacto para comenzar a soplar...*



2 *En 3D se recrean las estanterías, y una vez integradas ambas escenas, el resultado es impactante. Más de 100 estanterías se acercan a una velocidad de vértigo.*



3

5. NEO SE METALIZA

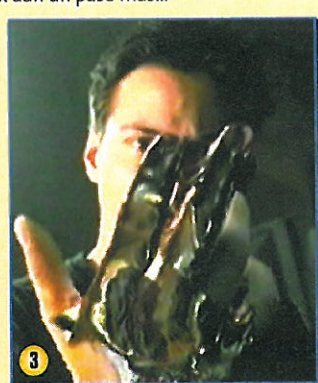
Esta escena está basada en el famoso *Morph*, ya conocido por películas como *Terminator II*. Pero en esta ocasión los encargados de los efectos especiales de Matrix dan un paso más...



1 *De nuevo, un story-board con una descripción de la escena...*



2 *... y la mano modelada en 3D. Para ello se escaneó la mano auténtica de Neo.*



3 *En la animación final, una vez renderizada, no se pueden diferenciar las texturas reales de las modeladas en 3D.*

Aquellos locos cacharros

Mucha gente ha colaborado con sus conocimientos y su compromiso en el desarrollo del ordenador: ésta es la fascinante historia de la informática.

Todos sabemos qué es un ordenador, pero, ¿quién lo inventó? Lo único seguro: ¡no fue IBM! En 1890 se realizó un censo de la población de EE UU, para el cual se utilizó una gran máquina con tarjetas perforadas con las que contar y clasificar a la gente. Su fabricación corrió a cargo del germanoamericano Hermann Hollerith, y de su empresa surgiría más tarde la compañía International Business Machines Corporation, es decir: IBM. Sin embargo, aquellos lectores mecánicos de tarjetas perforadas no eran aún ordenadores en toda regla: podían contar y calcular, pero no podían memorizar los resultados; resultaba casi imposible crear un almacenador de trabajo con un mecanismo compuesto únicamente de ruedas dentadas y varillas.

El ordenador Colossus fue fuente de inspiración en Hollywood para realizar una estupenda película de ciencia ficción.



Hermann Tarjeta Perforada *Hollerith*.

George Mister Binario *Boole*.

En 1850, George Boole, profesor británico de educación primaria, dio sin saberlo un importante paso en la solución al problema del almacenamiento de datos. Boole era un amante de las matemáticas, en especial del sistema binario (en el que se representan todas las funciones con unos y ceros). Desarrolló unas reglas, conforme a las cuales se podían combinar estos números mediante operaciones lógicas, como *and*, *or* y *not*, permitiendo realizar las cuatro operaciones de Lógica fundamentales.

75 años después de la muerte de Boole, a alguien se le ocurrió la idea de utilizar este sistema para los ordenadores. Claude Shannon trabajaba como científico en MIT (Massachusetts Institute of Technology). Conjugó el álgebra booleana con los circuitos electrónicos patentados por el norteamericano Nikola Tesla en 1903. De allí surgieron las primeras contribuciones al almacenamiento de datos.



¿Qué te parece el codificador Enigma?

Los precursores de los chips RAM fueron una sencilla construcción electromecánica llamada relé, que en principio consistía en un interruptor de corriente discontinua. Un muelle mantiene al interruptor en una posición, y un electromagneto puede llevarlo a otra. Si no fluye nada de corriente por los imanes, el relé se mantiene en la posición *cero*. Si fluye corriente, el interruptor se coloca en posición *uno*. De esta forma, muchos relés representaban los números binarios de Boole, los almacenaban y, al unirlos eléctricamente de la forma adecuada, se podían hacer cálculos con ellos.

En 1940, el berlinés Konrad Zuse fabricó en el salón de sus padres el primer relé-ordenador programable: el Z2.

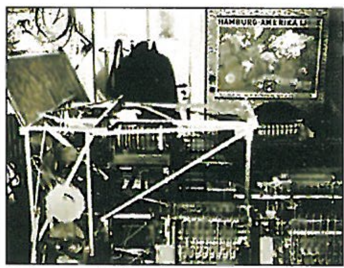
Durante la II Guerra Mundial, la comisión científica del Reich alemán declaró que no estaba dispuesto a fomentar las máquinas de Zuse: "*¿Necesita dos años para hacer funcionar esta máquina? ¡Para entonces ya habremos ganado la guerra!*".

Pese a no contar con apoyo, Zuse no abandonó y continuó fabricando otros modelos, el Z3 y el Z4. En los últimos días de la guerra bombardearon su casa, pero aun así lograría salvar las piezas de los nuevos modelos llevándolas a un granero en carromatos. Al final se asentaría en Zúrich (Suiza), donde reconstruyó la máquina, que continuó utilizándose hasta los años 50.

En Inglaterra, al contrario, la segunda Guerra Mundial aceleró la evolución de los ordenadores. Este país sufrió los ataques de los submarinos alemanes. **Las fuerzas armadas alemanas codificaron sus mensajes radiofónicos con un aparato llamado *Enigma*. Si se conseguía decodificarlo, la logística de los alemanes quedaría al descubierto.** Para ello, un grupo de matemáticos británicos se reunió en el Code and Cypher School, en el Bletchley Park de Londres. **El grupo estaba formado por muchos *computers*, palabra que un antiguo diccionario define como "mujeres jóvenes que desarrollan complicados cálculos".**



La máquina de Zuse se encuentra hoy en el Museo de Múnich.



En la mesa de la cocina de mamá se creó el primer oredenador-relé que funcionaba.

Claude Shannon desarrolló las primeras máquinas con memoria.

El profesor general de este centro de cálculo era el genio de las matemáticas Alan Mathison Turing. Ya en 1936 se oyó hablar de él y de su máquina *Turing*, una especie de calculadora universal, que constituye para muchos informáticos el concepto primitivo del ordenador moderno. En 1943, los crackers de Bletchley Park desarrollaron, conforme a los principios de Turing, dos aparatos decodificadores, llamados *Bomba* y *Colossus*, con relés de centrales telefónicas, con los que fue posible desvelar el código *Enigma*.

Pero en la Europa devastada por la guerra no fue posible seguir desarrollando estas máquinas; la carrera universal del ordenador continuaría en EE UU. ¿Cómo? El próximo mes te lo contamos...



Alan M. Turing, un genio de las mates.

INFO

Clásicos del cálculo en la red

Si quieres ampliar información de alguno de los personajes presentados, la red será una gran ayuda:

http://www.amazon.com/exec/obidos/ASIN/0387564535
En esta página encontrarás información sobre Konrad Ruse y su libro autobiográfico *The Computer - My Life*.

http://www.turing.org.uk/turing/
Todo lo que querías saber sobre el genio de las matemáticas Alan Turing y sus descubrimientos.

http://www.maxmon.com/1938.ad/htm
Las contribuciones de George Boole y su seguidor Claude Shannon en el campo de las matemáticas.

Texto: Jörn Möller · Imágenes: Everett Collection.



Lara se ha enfrentado, en la pantalla de tu ordenador o consola, a tigres, arañas asesinas, terribles villanos... ¡Pero parece que no es suficiente! Ahora aterriza en el mundo de los cómics y además se ha buscado una amiga: Sara Pezzini. ¡Menuda pareja!

¡Alerta! En la comisaría de Nueva York llega un alarmante aviso: "¡En el piso de al lado hay una pelea familiar! Por favor, apúrense, él está gritando". Unos minutos más tarde, la policía acude a la llamada. Cuando llegan, el panorama es desolador: una casa destrozada, un hombre convertido en pedazos de carne y una chica en estado de shock. La chica es Lara y tiene una increíble historia que contar, ¡aunque es sospechosa de asesinato! "¿Me vas a contar lo que está pasando?", pregunta la detective. "No lo creería si se lo contara", responde Lara. Pero comienza a *largar:* "En una de mis expediciones, encontré un talismán con una gran perla negra. Era la piedra de la inmortalidad, pero... el talismán se rompió y ¡apareció un gran demonio alado!". Desde entonces, Lara sólo vive para matarle. La detective Sara Pezzini no se cree la historia de Lara, aunque... ¿y si es el gran caso de su vida? ¡No se le puede escapar de las manos! Así que Sara se une a la causa de Lara y desde ese momento, las dos se convertirán en aliadas contra el Mal.

Así comienzan las aventuras de Lara y Sara juntas en *Tomb Raider Witchblade*. Las dos son grandes heroínas e intrépidas aventureras, y tienen algo en común: cada una dedica su vida a luchar contra el Mal... ¡aunque de distintas maneras! Lara es arqueóloga, y sus métodos (como sus armas) son poco legales. Sara Pezzini es una detective con mucho carácter que trabaja en la comisaría de Nueva York. ¿Que de quién ha sido la genial idea de unirlas a las dos en un cómic? De su creador, Michael Turner, un auténtico genio en dibujos y cómics.

ScreenFun ¡SORTEO!

Si quieres ver por completo cómo Lara y Sara destrozan al demonio alado más salvaje, envíanos una carta a: SCREENFUN, apdo. 51.323 - Madrid 28080, y podrás ser uno de los 5 afortunados que reciban el cómic totalmente gratis en su casa.

CURIOSIDADES

En la tienda encontrarás varios ejemplares de *Tomb Raider Witchblade*. ¡Pero no te confundas! Sólo hay un capítulo de Lara Croft y Sara Pezzini. Entonces, ¿qué ocurre? La respuesta es sencilla: únicamente hay un número, ¡pero con distintas portadas! En total hay cuatro, y en cada una de ellas, las dos heroínas van con distintos modelitos. ¡Hasta los menos fanáticos fliparán!

INFO

Las dos heroínas
www.tombraider.com
¡Todo sobre Lara Croft! Esta es la página oficial de Eidos sobre Lara. Y navegando verás una galería de imágenes, un club de fans, una descripción de las expediciones de Lara y un link que te lleva hasta *www.eidosgames.com* donde podrás jugar directamente en la red. Además, también encontrarás información sobre la peli.
www.geocities.com/area5/laberynth/7574
Nada más entrar en esta página web, verás un impresionante dibujo de Sara Pezzini de lo más sexy. Pero también encontrarás noticias, imágenes, precios de los cómics y ¡hasta el e-mail de los creadores! ¿Quieres más? Pues están preparando un CD de música y en la web te lo cuentan.

La web oficial
www. topcow.com
¡Ésta es una de las webs más completas de cómics! En ella no sólo encontrarás todo sobre *Tomb Raider Witchblade:* también podrás dejar un mensaje a los los dibujantes en el tablón, chatear con otros fans , ver las *cards* más impresionantes... ¡Y todos los cómics de la editorial! , porque *Phantom, Ascension, Darkness, Cyber Force...* también tienen su sitio en la web. ¡Y en primicia! Porque navegando podrás encontrar (antes que en la tienda) un adelanto de estas series.

Texto: Beahazard. Fotos: Archivo SCREENFUN.

TELEVISIÓN



Hyakutake se emite de lunes a viernes a las 17:50 en La 2 de TVE.

Lucía Muñoz y Óscar Pérez presentan Hyakutake.

El mejor magazine

Hyakutake es uno de los magazines más completos que echan por la tarde en televisión. El programa dura más de una hora, y se emite de lunes a viernes a las 17:50 h. en La 2 de TVE.

Lo más importante en *Hyakutake* es... ¡entretenimiento, entretenimiento y más entretenimiento! Y los simpáticos Lucía Muñoz y Óscar Pérez se encargan de ello, ¡cada día con un montón de cosas! Dentro del programa se emiten dos teleseries (durante este mes las series serán *Harry y los Henderson* y *Yo y el mundo*), una actuación musical (con los mejores artistas del momento) y muchos concursos con sorteos de discos. Pero lo que cada vez tiene más espacio en *Hyakutake* son ¡los videojuegos!

Ellos dedican una sección a los juegos y ¡para todas las plataformas! PC, Playstation, Game Boy y Nintendo 64. En cada programa, Lucía y Óscar te presentan un videojuego y te enseñan los mejores trucos para que no te atasques en ninguna pantalla, ¡aunque te avisan antes por si no quieres escucharlos! También te dicen quiénes son los creadores, cómo se ha hecho el juego, lo que necesitas para instalarlo... En fin, absolutamente todo. ¡Y mientras, ves las imágenes! Si quieres más información, puedes conseguirla de dos maneras: en la web *www.tve.es* o mandando un e-mail a la dirección *hyakutake@rtve.es* ¡Ellos quieren sugerencias para el programa!

LIBROS

101 inventos imbéciles inútiles y japoneses

101 INVENTOS IMBÉCILES INÚTILES Y JAPONESES por Kenji Kawakami

Esta vez sí que los japoneses se han exprimido las neuronas a tope! Porque han conseguido inventar algunos objetos de lo más insólitos, pero... ¡muy prácticos! ¿Que dónde puedes encontrar estas particulares extravagancias? En el libro *101 Inventos imbéciles, inútiles y japoneses*. Y para muestra, un botón. Tu gato está todo el día trasteando por la casa. Pues ¡aprovéchate! Ponle unas *pantuflas-plumero* en los pies y al cabo de un rato tendrás el suelo brillante y reluciente. ¿Quién dijo que los animales domésticos sólo traían preocupaciones?

Pero no sólo hay inventos para animales; los más ingeniosos son para ti. Seguro que te ha pasado esto alguna vez: estás viendo la tele y no te apetece nada levantarte a coger algo que necesitas. Pues ¡arreglado! La *mano para vagos* con un gran brazo extensible llega a todos los lados. Y ahí va otro: te pasas el día colgado al teléfono y luego te cae la bronca cada vez que llega la factura. Pues los japoneses tienen la solución: un *teléfono-pesa*. El auricular lleva una pesa de gimnasio y, a los tres minutos de estar hablando, te dolerá tanto el brazo que lo único que te apetecerá será colgar el teléfono. ¿A que son geniales?

En el libro, que encontrarás al precio de 1.500 pts., hay muchas más divertidas y locas ocurrencias *(cepillo de dientes doble, masticómetro...)* así que anímate a conseguirlo. ¡Te partirás de risa!

¿Nadie te rasca en la espalda donde te pica? ¿El metro va hasta arriba y no te puedes agarrar? ¡Eso ya no es problema con los inventos japoneses!

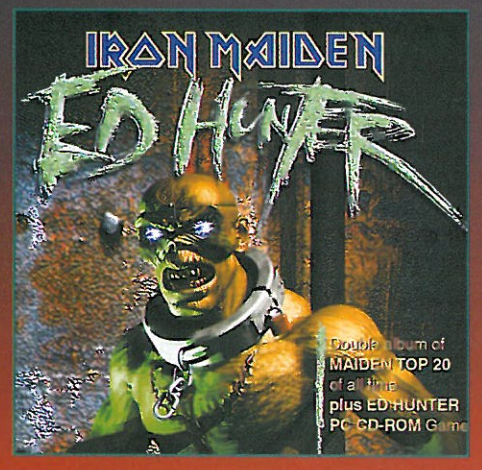


Camiseta para rascarse la espalda



MÚSICA

ED HUNTER



La bestia se instala en tu ordenador! Se llama Eddie y es la mascota de los Iron Maiden. ¿Que cómo ha llegado a tu aparato? En el juego *Ed Hunter*. En él, Eddie tiene que cargarse a todo lo que se le pone por delante: momias, alienígenas, matones... Pero lo hace de una manera muy especial y rockera... ¡a ritmo de los Iron Maiden!

El juego tiene once pantallas, y cada una de ellas está basada en el diseño de las portadas de los discos de la banda; desde los oscuros callejones del *Killers* hasta las tumbas egipcias de *Powerslave*, pasando por las pantallas futuristas de *Somewhere in Time*. En cada uno de estos niveles, suenan auténticos clásicos del rock y de los Iron Maiden, como *The Number of the Beast, Fear of the Dark, Run to the Hills, Futureal...*

Si quieres más información, podrás conseguirla en la web *www.edhunter.com*.

El juego (junto a dos CDs de música recopilatorios) están a la venta al precio de 5.500 pts. ¡Y con una sorpresa para los fans de los británicos! En el libreto interior hay algo que llevaban años esperando: ¡la reconciliación de todos los miembros de siempre de los Iron Maiden!



La bestia Eddie... ¡ahora en formato virtual!

Curso Online Cap. 2

¿Qué tipo de

¡Para gustos se hizo Internet! El camino para entrar en la red no es igual para todos, depende de cómo quieras usarla. Descubre a qué clase de cibernauta perteneces. ¡Hay ofertas para todos los gustos!

Si quieres engancharte a Internet, necesitas un proveedor, o sea, una empresa que te posibilita, previo pago, el acceso a la red. A estas alturas ya hay un montón de servidores, cada uno con sus respectivas ofertas especiales. La cuestión es saber cuál es el que mejor se adapta a tus necesidades. La elección del proveedor adecuado depende sobre todo de la intensidad con la que quieres usar la red. Para visitas eventuales se recomienda una tarifa que sólo contabiliza el tiempo que pasas dentro de Internet. Un cibernauta empedernido, en cambio, saldrá mejor parado con el pago mensual de una suma global para el uso ilimitado. También conviene no perder nunca de vista la factura del teléfono que, en la mayoría de los servidores, hay que pagar aparte, ya que, mientras tú estás navegando en la red, tu PC mantiene una comunicación telefónica con el ordenador del proveedor.

¿Aún no sabes a qué clase de cibernautas perteneces? Entonces, no tienes más que hacer este pequeño test y saldrás de dudas. En cada una de las preguntas sólo se admite una respuesta. Luego encontrarás en la tabla los tres proveedores más económicos, según el tipo de cibernauta en el que te veas identificado: empedernido, aficionado u ocasional. ¡Averigua lo que buscas y engánchate con nosotros!

Texto: Christiane Strobel · Fotos: Christian Vogel (5)

1 Estás de vacaciones con tus padres. ¿Qué haces?

(A) Cojo mi portátil y mi móvil y me engancho a la red.
(B) Me doy un paseo para ver si hay algún bar con Internet.
(C) Me tumbo al sol y me quedo quieto.



¿Eres capaz de renunciar al web durante tus vacaciones?

2 ¿Cómo sueles conocer a nuevos colegas?

(A) En los chat-room.
(B) Poniendo y leyendo anuncios de contacto por e-mail.
(C) Saliendo por la noche.

3 Después de clase llaman a tu puerta. Un amigo quiere buscarte para ir a jugar un partido de fútbol. ¿Qué haces?

(A) Le mando un mail diciéndole que podríamos jugar un partido de fútbol online.
(B) Le enseño rápidamente mi página web preferida y luego voy con él.
(C) Me voy con él, sin más.

4 Tu madre se queja porque el teléfono está siempre ocupado por Internet... ¿Cómo reaccionas?

(A) La convenzo de que necesitamos una linea RDSI y le explico lo importante que es para mi formación navegar por la red.
(B) Le enseño cómo funciona el e-mail y le doy un cursillo de iniciación.
(C) Pido perdón y prometo ser bueno.

5 Durante un intercambio con el colegio has hecho un nuevo amigo. ¿Cómo mantienes el contacto con él?

(A) Quedo con él en mi chat-room particular.
(B) Intercambiamos nuestras direcciones electrónicas.
(C) Nos comunicamos por carta.

6 Es el cumpleaños de tu padre y necesitas urgentemente un regalo. ¿Qué haces?

(A) Navego por la red buscando oferta de regalos y hago mis compras online.
(B) Le regalo un manual sobre Internet.
(C) Me da un ataque de pánico y recorro la ciudad buscando histéricamente un regalo.

7 ¿Cuál es tu forma preferida para expresar que estás contento?

(A) LMAO, LOL, ROFL (1)
(B) :-)
(C) Lo digo, sin más.

8 Tienes que preparar una exposición sobre la selva tropical para la clase de geografía. ¿Cómo procedes?

(A) Me meto en un buscador de Internet, introduzco la palabra para encontrar páginas y pregunto a mis amigos en la chat-room.
(B) Investigo en la dirección www.cheat.net si hay algún trabajo sobre el tema.
(C) Copio textos de la enciclopedia de mis padres.



Para buscar información, nada como Internet

internauta eres?

9 ¿Qué te parecen los juegos en Internet?

(A) Sin ellos, la vida debe de ser terriblemente aburrida.
(B) Me gustaría probarlo, pero me sigue pareciendo demasiado caro.
(C) Jugar on-line es una pérdida de tiempo y de dinero.

10 ¿Cómo te imaginas una tarde agradable?

(A) Encargo una pizza, me cojo un refresco y me meto en una chat-room.
(B) Navego con amigos y luego juego un rato en la red.
(C) Voy al cine.

11 Es la tarde del sábado y en tu barrio hay un apagón de luz. ¿Cómo reaccionas?

(A) Pierdo los estribos, llamo a mis amigos para ver si siguen on-line y, si todo falla, me voy a un bar con Internet.
(B) Mantengo la calma y decido, por una noche, renunciar a conectarme a Internet.
(C) Salgo de marcha.

12 ¿Qué te sugiere la palabra *Java?*

(A) El juego de Tetris de mi propia homepage.
(B) Un lenguaje de programación.
(C) Un café muy cargado.



Así se evalúa el test

Cada respuesta A son 30 puntos; cada B, 20, y cada C, 10. La suma de todos los puntos te revelará a qué grupo de cibernautas perteneces. Para cada tipo se indican en la siguiente tabla tres proveedores.

PARA CADA TIPO DE NAVEGANTE HEMOS ESCOGIDO TRES OFERTAS

Los mejores proveedores para cada tipo de navegante

Distribuidor	Tarifa anual	Servicios básicos	Servicios complementarios	Info	
Servicom	38.000 + IVA	Navegación sin límite de tiempo. 5 e-mail (10MB). 5 MB página web.	FTP automático. Cambio de contraseña online. IRC. Newsgroups.	www.servicom.es	trasatlántico
CTV Conexión Pro Plus	60.000 + IVA	Navegación sin límite de tiempo. 10 e-mail. 15 MB pág. web.	Dirección IP fija. Conexión a través de RDSI.	www.ctv.es	trasatlántico
RedesTB Acceso RTC Profesional	38.000 + IVA	Navegación sin límite de tiempo. 5 e-mail (10 MB buzón). 5 MB página web.	Cambio de contraseña online. Posibilidad de conexión a través de Retenet.	www.redestb.es	trasatlántico
MAP Telecom	14.900 + IVA	Navegación sin límite de tiempo. 3 e-mail (sin límite). 3 MB pág. web.	Soporte técnico incluso sábados y domingos. Conexión Infovía Plus.	www.maptel.es	velero
Madresol	12.000 + IVA	Navegación sin límite de tiempo 2 e-mail (sin límite). 5 MB pág. web	FTP automático. Servidor privado de juegos.	www.madresol.net	velero
Teleline Familiar	16.700	Navegación sin límite de tiempo 5 e-mail 10 MB página web	Kit de conexión. Conexión a través de Infovía Plus. Sop. técnico 24 h.	www.teleline.es	velero
CTV Conexión Personal	9.900 + IVA	Navegación sin límite de tiempo. 5 e-mail (sin límite). 10 MB página web.	Kit de conexión. Conexión a través de Infovía Plus.	www.ctv.es	barca
World Online	8.500 + IVA	Navegación sin límite de tiempo. 5 e-mail. 10 MB página web	Kit de instalación. RDSI por el mismo precio. Conexión por Infovía Plus.	www.worldonline.es	barca
Redes TB Acceso Ocio	10.000 + IVA	Sin límite de tiempo, noches a partir de las 21 h. y fines de semana. Las demás horas, suplemento de 240 pts./hora. 1 e-mail (5 MB buzón). 5 MB página web.	Cambio de contraseña online. Consultas consumo mensual. Posibilidad de conexión a través de Retenet.	www.redestb.es	barca

En los próximos números

Cap. 3 Estoy dentro, y ahora, ¿qué? Lo que ofrece la web
Cap. 4 Mi web-tu web Compartir la conexión
Cap. 5 El tiempo es dinero Cómo ahorrar dinero online

Más de 240 puntos:

El cibernauta empedernido

Pase lo que pase en la vida real, tu verdadero hogar es la red. Todos los días te citas con tus amigos en la chat-room o jugando online. De este modo se te olvida fácilmente la hora y te cuesta dolor y ayuda despegarte del ordenador. El método más seguro para localizarte es mandarte un e-mail o dejándote un mensaje a traves tu homepage. El cibernauta empedernido quiere navegar sin limitaciones de tiempo y pasa alrededor de 50 horas al mes navegando por la red. Por eso necesita una conexión que se factura mediante el pago mensual de un importe global.

180 a 240 puntos:

El cibernauta aficionado

Como aficionado, estás bien informado de lo que pasa en la red. Te gusta mantenerte en contacto con tus amigos vía e-mail y ver online los últimos resultados deportivos o noticias musicales. Normalmente te metes en la red con un propósito claro: para buscar información, bien para la escuela o para uso particular. No pierdes mucho tiempo con las chat-rooms ni echando partidas en red. Usas Internet lo justo, pero la mayor parte de tu vida transcurre aparte. El aficionado pasa una media de 20 horas por mes en la red y también le interesan las ofertas globales.

Menos de 180 puntos:

El cibernauta ocasional

Para ti, Internet es prácticamente tierra incógnita a la que te quieres ir acercando con cautela y sin gastar mucho dinero. De la red te interesa sobre todo el correo electrónico ya que, de este modo, puedes intercambiar mensajes con tus amigos por todo el mundo de forma rápida, cómoda y barata. La navegación te interesa sólo al margen. Antes de saltar de página en página, prefieres informarte a través de la tele, los libros y la prensa. El aficionado utiliza la red durante una media de cinco horas al mes, así que le convienen las ofertas que facturan por horas.

(1) *Expresiones utilizadas en chats de habla inglesa: LMAO = Laughing my arse off (me parto de risa), LOL = Laughing out loudly (reirse a carcajada limpia), ROFL = Rolling on the floor laughing (para caerte de risa).*

TODAS LAS WEBS DE: STAR WARS™ EPISODIO I

¿Sabías que la web oficial de 'Star Wars' se bloqueó una semana entera cuando estrenaron la película en EE UU? Si eres uno de los que intentó entrar y no lo logró, SCREENFUN te cuenta todos sus secretos.

Te has empollado la trilogía, has recuperado tus viejos cómics, incluso has desempolvado tus juguetes. ¡Quedan menos de dos meses! El 20 de agosto se estrena en España *Star Wars Episodio I: La amenaza fantasma*. Sabemos que la espera se te va hacer eterna y que la única forma de conseguir información es a través de la red, así que en SCREENFUN nos hemos puesto manos a la obra para analizar la web oficial de *Star Wars*.

En *www.starwars.com* podrás encontrar imágenes de tomas de la película y de sus personajes, explicaciones de los responsables de los efectos especiales, todos los trailers proyectados hasta la fecha y hasta un cómic del *Episodio I*. **Una de las zonas que más te entusiasmará de esta web es la que explica todas y cada una de las películas de las que consta la anterior trilogía.** Cuando veas la barra, te darás cuenta de que hay un par de huecos (¡no se les ha olvidado rellenarlos, son para las dos pelis que quedan!). Si pinchas en cualquiera de ellas, podrás entrar en la descripción detallada de los personajes, los vehículos, los androides, las armas y la tecnología. Si entras en el espacio reservado a *El retorno del Jedi,* encontrarás las tomas que fueron añadidas en la edición especial del 20 aniversario. Y si alucinas con los modelos en 3D, podrás bajarte multitud de naves y de personajes para utilizarlos en tu programa de 3D preferido. ¡Ameniza tu espera!

Todas las noticias sobre los chats que ya se han celebrado y los que se van a celebrar con los creadores de la película.

En esta barra de control visitarás todas las películas estrenadas. Los dos huecos que quedan son para los episodios II y III.

¿Qué eliges: personajes, vehículos, droids, paisajes, aliens, criaturas, armas o tecnología...?

No te puedes ni imaginar la cantidad de productos relacionados con la película que podrás comprar...

Ésta es una introducción detallada de lo que vamos a encontrar en el Episodio I. *Historia, actores...*

www.starwars.com

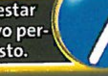
Mucha, pero que mucha información...



Un verdadero regalo para los ojos. El oasis de todo Starwarsmaniaco.

Menos de la mitad del site está en castellano (¡este verano, a estudiar inglés!)

¡Fabulosa!, sólo le falta estar en castellano. El aperitivo perfecto hasta el 20 de agosto.





Una de las páginas más completas de todas las que hemos visitado sobre *Star Wars*. Obi-Juan ha programado una de las webs imprescindibles para todos los amantes de la saga. La página está en castellano y, al comenzar la carga, te da la opción de elegir el lenguaje (un detalle muy de agradecer). Ya desde el principio podrás encontrar de todo: dentro de *Links*, tendrás enlaces a otras páginas en castellano y en inglés. En *Material*, encontrarás fondos de escritorio y salvapantallas que te quitarán el hipo. En *Vídeos* (por supuesto también en castellano), verás trailers de *La Guerra de las Galaxias*, *El imperio contraataca*, *El retorno del Jedi* y una mezcla de fragmentos de películas entrevistas y castings, guiones de todas las películas (esta vez en inglés... ¡lástima!) una relación de todas las razas y especies del universo *Star Wars* y un completísimo diccionario, ¡sólo para coleccionistas! Si aún no has tenido bastante y eres de los que alucinan con la banda sonora pero no sabes dónde conseguirla, Obi-Juan te ofrece aquí una cuidada selección de fragmentos en los más diversos formatos (Wav, Midi y Mp3). ¿A qué esperas? ¡Añádela a tu bookmark!

El inicio de la página de Obi-Juan debería ser un ejemplo que seguir, ¿no crees?

Toda la maldad reunida en una sola persona: Darth Moul.

Web de contenido escueto, pero que tiene una característica que no poseen las demás: se llama mercado de Mos Eisley, un lugar en el que los fans de *Star Wars* se ponen en contacto para intercambiar o conseguir material de la trilogía. Así que ya sabes: si te falta o te sobra un poster, figura, maqueta o cualquier objeto relacionado con la saga, no lo dudes y ponte en contacto con ellos.

¿Estás interesado en hacer tu propia página web de *Star Wars*? Pues Julio Castillo se ha encargado de poner a tu disposición una colección de figuras e iconos en 3D que abarcan desde modelos de naves hasta figuras de todos los personajes. Pero esto no es todo: en ella también encontrarás avisos y noticias de última hora e imágenes del rodaje.

Bajo un diseño austero se esconde una de las páginas más completas en cuestión de cronología y razas. Sólo se le echa de menos más información gráfica, pero seguro que no te defraudará.

UNAS RISAS

En una oficina:
—Dígame su nombre.
—Pepepepedro Pepepérez.
—¿Es Ud. tartamudo...?
—No, el tartamudo era mi padre, ¡y el del registro un cachondo mental!

Era un tío tan vago, tan vago, que se fue de viaje de novios a Japón, se tumbó sobre su mujer y esperó a que empezara un terremoto.

Dos niños en el colegio:
—¿Se enfadó mucho ayer tu madre por quedarte un rato más a jugar con la consola?
—No; total, estos cuatro dientes me los tenía que sacar...

Un tío entra a un bar y pide un cubata. Cuando acaba, pide otro, y así hasta once veces. Después se pone de pie y empieza a dar puñetazos en el aire.
El camarero le pregunta:
—¿Usted boxea?
—Sí, a veces.
—¿Y cuándo será la próxima pelea?
—Cuando te enteres de que no tengo pelas para pagarte.

Había una vez un señor tan ludópata tan ludópata, que cuando murió, en su tumba, en lugar de poner "R.I.P.", pusieron "Game Over".

¿Sabes cómo se llaman los habitantes de San Sebastián?
—¿Todos?

Están jugando al fútbol los elefantes contra los gusanos. A diez minutos del final, ganan los elefantes 50-0. De repente, anuncian un cambio en el equipo de los gusanos y sale el ciempiés. Cuando quedan cinco minutos para el final, el ciempiés mete un gol tras otro y, al final del partido, el resultado es de 50-75. El capitán de los elefantes se acerca al de los gusanos y le dice:
—¡Qué portento de jugador! ¿Por qué no lo habéis sacado antes?
—Es que estaba terminando de atarse las botas.

GANA UNA PLAYSTATION

Para participar en el sorteo de una consola Playstation, sólo tienes que averiguar la palabra clave de este autodefinido y enviarla en una tarjeta postal a la redacción de SCREENFUN, apdo. de Correos 51.323, Madrid 28080, ref.: SCREENFUN AUTODEFINIDO 2. El nombre del ganador será publicado en el próximo número. ¡Mucha suerte!

Diva de los videojuegos / Para dibujar — Sonidos de silbato / Vello — Matr. de Tarragona / Principio de Zidane — Negación / Sodio — Matr. de Valencia / Siervo de Frankestein — Prefijo que indica antes / Amanecer — Entrega / Cons. de música — Doble v / Superagente de la foto

Al revés, parte de un átomo — Sirven para matar / Para remar (al revés) — '... McRae', juego de carreras

Parte del ojo / Me fui al exterior — Marcan los futbolistas / Inicial de Turok — Lengua provenzal

Vocal de Lara / Dos en romanos — Juego: '... Raider' / En medio de copo — Se empapó, se ... / Long Play

Clave / Matr. de Ciudad Real — Verdadero / Cons. de raro — Río gallego / Inicial de España

Escuché / Estados Unidos — Consonantes de pera / Aula — Consonante fuerte — Lo tuve pero ahora ya no: lo ...

Plural de o / Así se lee la letra f — Pino — Primero de la baraja — Cons. de casino / Inicial de 'Wargasm'

Para volar / Matr. de Madrid — Nitrógeno / De acuerdo — Preposición

Dentro hay muertos / Matr. de Barcelona — Vocales de compadre / Cons. de 'Tekken'

Secretos, enigmas — Existe / Miro por encima — Lo que te pagan por trabajar

Mil en romanos / Liendre — Arbusto, al revés / Vocal redonda — Levanto la bandera — Conjunción / Primera conson. — Jump&run de un reptil

En medio de Metal — Doble consonant e

Inicial de Soul / Pronombre determ. — Final de G-Police / Sonreír — Infusión / Conozco — Beber, ingerir — Signo de la victoria / 3 tortugas lo eran — Signo del Zorro / Cuestiona — Medida de los líquidos

Rey de la selva / Cuadro — Cría de la gallina / En medio de dedo

Apócope de Estados / Arco... — Principio de la compañía de Lara — Fruto de las abejas / Hacer pis — Vocal delgada / Negación — Principio de Crash

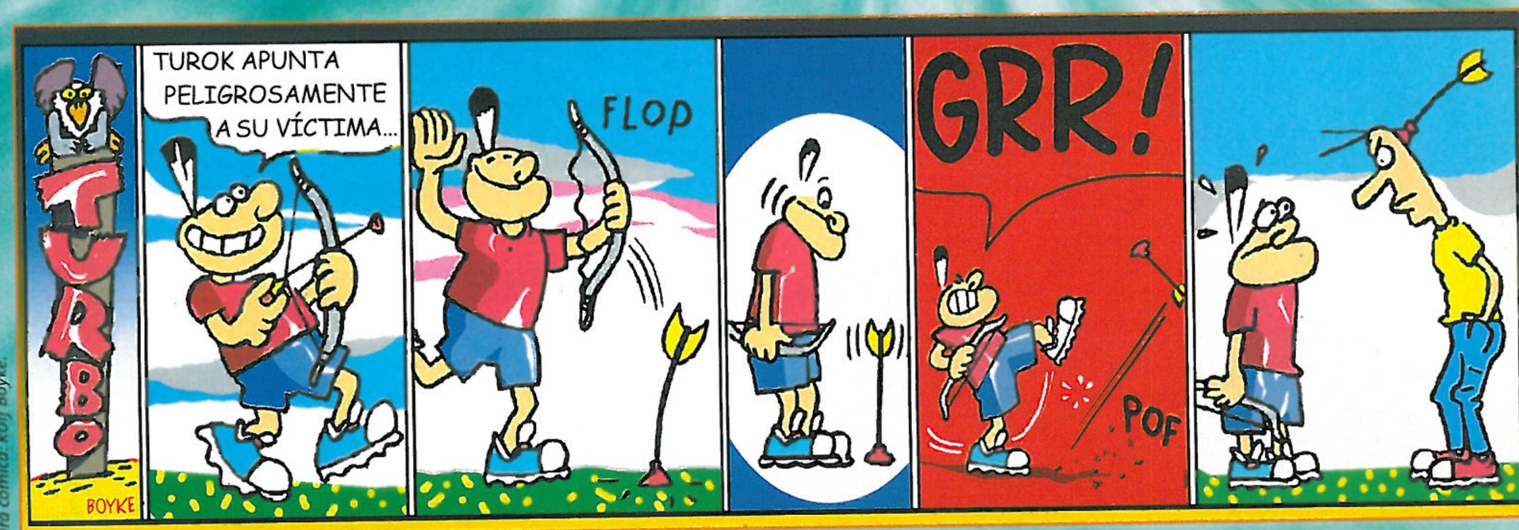
Mando militar / En medio de opaco — Juego de fútbol: '... 99'

Marchar / Voz del arriero — Río Italiano — En medio de Nerja — Al revés, licor típico de Cuba — Toma

Chollo — Hermana de tu madre al revés — Festival de la canción iberoamericana

Natural de Suecia — Cabeza de ganado — Alienígena de Spielberg — Extraterrestre de Spielberg

Personaje de 'Final Fantasy VIII'



Tira cómica: Rolf Boyke.

Encontrarás las soluciones de los pasatiempos en la página 77. La solución del autodefinido será publicada en el siguiente número.

Encontrarás las soluciones de los pasatiempos en la página 77.

LA COSA

***Speed* fue su primera peli de acción; ahora, arrasa en EE UU con *The Matrix*. ¿Quién es?**

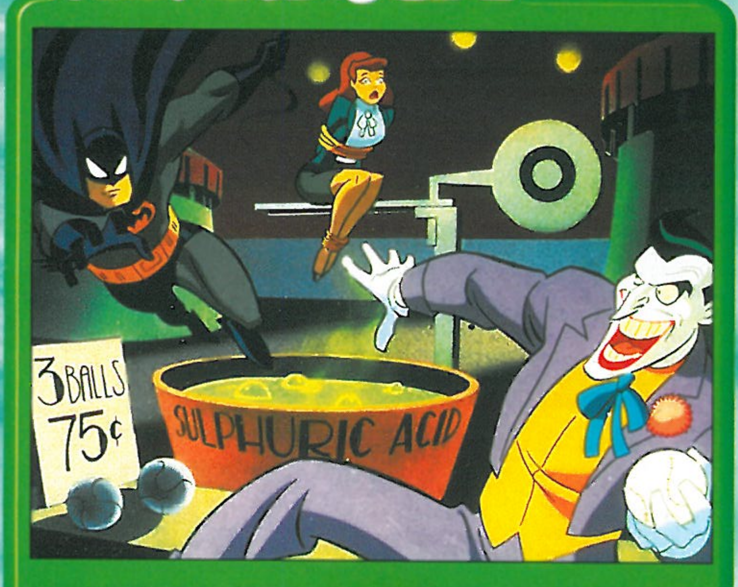


Hace mucho tiempo...

Estas seis fotos corresponden a videojuegos y sistemas antiguos. ¿Sabrías asociar cada número (foto) con su letra?

A. Nintendo Entertainment System
B. Sega Master System II
C. Atari ST
D. Amiga 1000
E. Spectravideo
F. Commodore 64

SE BUSCA





Siempre que Batman y Jocker se juntan, la acción no para. Ahora, la han vuelto a liar. Entre estas dos escenas de la serie de TV hay seis diferencias, ¿las ves?



UMT: el Usuario Más Tonto

Érase una vez, un día en el servicio telefónico del PC...
Ring, ring...

SERVICIO TELEFÓNICO: Servicio telefónico, buenos días...
UMT: Buenos días, soy Pedro Pérez. Tengo un problema con mi ordenador...
SERVICIO TELEFÓNICO: ¿De qué se trata, Sr. Pérez?
UMT: En mi teclado falta una tecla...
SERVICIO TELEFÓNICO: ¿Cuál...?
UMT: La tecla eniki...
SERVICIO TELEFÓNICO: Pero, ¿para qué necesita esa tecla?
UMT: El programa me pide que pulse esa tecla...
SERVICIO TELEFÓNICO: Pero, ¿qué programa está utilizando?
UMT: No lo sé, pero dice que pulse la tecla eniki. He probado con la CTRL, la de ALT, y la de mayúsculas, pero no pasa nada.
SERVICIO TELEFÓNICO: ¿Qué hay en su monitor?
UMT: Un jarrón con flores.
SERVICIO TELEFÓNICO: Léame, por favor, lo que aparece en su monitor.
UMT: "Jaiescrin".
SERVICIO TELEFÓNICO: No, Sr. Pérez. Lo que pone en su monitor, en la pantalla.
UMT: Ahora no pone nada.
SERVICIO TELEFÓNICO: Sr. Pérez por favor, mire en su pantalla y leáme exactamente lo que pone.
UMT: Espere, que le leo. Pone: "Press any key to continue".
SERVICIO TELEFÓNICO: Ah... usted se refería a "any key". Su ordenador le habla en inglés.
UMT: No; cuando habla, sólo emite pitidos.
SERVICIO TELEFÓNICO: Por favor, presione la tecla ENTER.
UMT: ¡Ahí va! Ahora funciona, ¿así que ésa es la tecla eniki?, ¡pues ya podían avisar antes! Pues muchas gracias y hasta la próxima.

El virus del milenio

¿Cómo puedo saber si mi ordenador pasará bien la frontera de 1999 al 2000? ¿Cómo puedo revisar mi ordenador?
Eduardo, Sevilla

Hola, Eduardo:
A las puertas del año 2000, muchos se hacen la misma pregunta que tú. Pero no hay que alarmarse; en la mayoría de los ordenadores domésticos modernos no deberían surgir problemas con el cambio de milenio.
En casi todas las versiones DOS y BIOS que se utilizan hoy en día, sólo hay que cambiar el Panel de Control a 01.01.2000. BIOS se adaptará automáticamente y se modificará el reloj de tiempo real del CMOS.
Si tienes una versión DOS anterior a la 3.3, puedes dejar que un software revise tu sistema. En las direcciones de Internet: *www.pcworld.com/fileworld/file_description/frameset/0,1458,4451,00.html* y en: *www.year2000.gatech.edu* puedes descargar gratuitamente el programa para ello.
El programa *Check 2000* (9.990 pts.) es muy recomendable: comprueba el cambio de milenio en el modo BIOS y DOS. Además, ofrece información sobre softwares comunes.
También aconsejamos la adquisición de *Norton 2000* (aprox. 10.000 pts.): busca los años representados con dos cifras en archivos, bases de datos y tablas, entre otros; los muestra y tiene preparada una breve aclaración para los problemas.

¡NOS IMPORTA TU OPINIÓN!

En SCREENFUN, nos interesa mucho tu opinión: lo que te gusta de la revista y lo que mejorarías, lo que echas de menos, todas tus sugerencias... Pero además también nos puedes consultar todas tus dudas sobre un hardware o software determinado... En fin, estamos aquí para ayudarte. Sólo tienes que enviarnos una carta a:

Redacción SCREENFUN
ref.: Cartas al lector
apdo. de Correos 51.323
Madrid 28080

o en nuestro e-Mail:
screenfun@bauer.es

¡El equipo de SCREENFUN contestará a todas vuestras cartas y e-mails! A veces tenemos que resumir las que publicamos, pero nuestras respuestas serán lo más completas posible.

TRUCOS SCREENFUN
Si quieres una solución o un truco para un juego concreto, también puedes dirigirte directamente a nuestro servicio SCREENFUN, ref.: Soluciones por correo. Contestaremos a todas vuestras dudas. Sólo tienes que enviar una postal, indicándonos tu remite, el nombre del juego, su sistema y ¡tu problema!, a la siguiente dirección:

SCREENFUN
ref.: Trucos por correo
apdo. de Correos 51.323
Madrid 28080

Fotos: Stills



¿Todavía no tienes *Tomb Raider II*? Pues en SCREENFUN te damos la oportunidad de conseguirlo aún más barato que la serie Platinum... ¡totalmente gratis! Sólo tendrás que tener un poquito de suerte y que tu carta salga elegida. Tenemos cinco para sortear. Escribe a SCREENFUN, ref: TR II Platinum, apdo 51.323, Madrid 28080.



A partir del 23 de septiembre podrás hacerte con una Dreamcast. La nueva consola de Sega con la que vas a flipar. Comienza la cuenta atrás.

¿Qué hay de la Dreamcast?

Me gustaría saber cuándo va a salir a la venta la Dreamcast. He oído hablar de muchas fechas: unos dicen que en junio, y otros, que en otoño. Me gustaría que me aclaraseis esto.
Pedro, A Coruña

Hola, Pedro:
En el anterior número de SCREENFUN anunciamos que la Dreamcast saldrá a la venta en España después del verano. Confirmado con Sega, la fecha exacta de salida será el 23 de septiembre. El precio de la Dreamcast será de sólo 39.900 pts. En Londres (Inglaterra), el lanzamiento vendrá acompañado de diez juegos que se ampliarán hasta 30 hasta finales de año.

Creadores de juegos

Me gustaría trabajar en el ámbito del diseño de juegos y gráficos. ¿Qué lenguaje de programación se requiere para ello? ¿Hay libros o páginas de Internet para aprender cosas sobre el tema?
Marta, Lugo

¿Qué tal, Marta?
Actualmente existen muchos libros sobre lenguajes de programación y diseño de gráficos, pero necesitarás estudiar y emplear muchas horas hasta que consigas algún resultado. Si no te quieres tirar media vida delante del monitor, puedes recurrir a un programa llamado D.I.V. con el que conseguirás hacer por ti misma juegos tan completos como puedan ser *Doom* o *Command and Conquer*, y ¡en un tiempo récord! Ahora viene lo mejor: el precio... ¿Cuánto dices? ¿100.000 ptas? ¡No que va, sólo por 4.995! Lo puedes encontrar en todos los kioscos de España (porque además el programa es español), y si aún así sigues sin encontrarlo, aquí va el teléfono: 91- 304 06 22. ¡Ahora ya no tendrás excusa para programar el próximo superventas!

'Tomb Raider II' en Platinum

Unos amigos me han dicho que hace poco ha salido una versión del juego de Tomb Raider II de Platinum. ¿Qué contiene? ¿Es lo mismo que en el Director's Cut, o tiene nuevos niveles y un Desktop-Package?
Manu, Salamanca

Hola, Manu:
Tus amigos te han informado muy bien. *Tomb Raider II* ha salido en la colección Platinum de Playstation. Pero ninguno de los fans de la explosiva Lara os tenéis que preocupar: esta versión no se diferencia en absoluto de la original del juego. No hay ninguna diferencia, ni en el juego ni en los accesorios, por lo tanto no hay niveles nuevos. La única diferencia está en el precio, ya que ahora puedes conseguir el juego por sólo 5.990 pts. en las tiendas y centros especializados. No pierdas esta oportunidad de hacerte con uno de los mejores juegos de la arqueóloga.

Lara como decoración

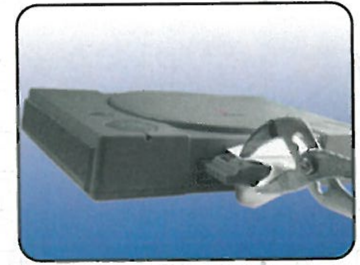
Me encantaría tener una estatua de Lara Croft. Sabéis vosotros dónde podría comprar una o encargarla? Ah, ¿cuánto cuesta?
Juan, Málaga

Hola, Juan:
Hay muchas estatuas de Lara. Una de las más espectaculares, la de Lara a tamaño natural es de edición limitada. Sólo se sacó para el mercado especializado, y como hay pocas, es casi imposible conseguirla. Los coleccionistas llegan a ofrecer más de medio millón de pesetas por ella.
Existen dos modelos pequeños de Lara: hay una estatuilla de unos 40 cm sobre una tarima por unas 7.700 pts. (derecha), y puedes encontrar otra sobre una balsa por unos 6.000 pts. Puedes solicitarlos en:
Mell's Gameshop
Eurenerstr. 10
54294 Trier
Tel.: (0651) 991 30 21
Fax: (0651) 991 30 22
Internet: *www.mells-gameshop.com*

Mi tarjeta de memoria se bloquea

El otro día, por mi cumpleaños, me regalaron una tarjeta de memoria. La metí en la consola y cuando la intenté sacar, no podía. Se había quedado encajada. ¿Podríais decirme cómo puedo extraerla?
Juan Carlos, Madrid

Hola, Juan Carlos:
Por desgracia, últimamente recibimos muchas quejas por problemas con distintas tarjetas de memoria. En la mayoría de los casos se trata de tarjetas no oficiales de 8-MB. Seguramente el problema se encuentre en la forma, las medidas no son las adecuadas, por eso la tarjeta se queda encajada. También puede tratarse de la fabricación barata de la carcasa.
Te ofrecemos una solución que ha dado muy buenos resultados: hazte con unos alicates y acólchalos con un trapo ligeramente húmedo e intenta extraer con cuidado la tarjeta de memoria. Si presionas con muchísimo cuidado la tarjeta hacia abajo y hacia arriba, es más fácil. Normalmente funciona.
Si te da la impresión de que puedes romper algo, será mejor que vayas a una tienda especializada de Playstation, para que te ayuden. Otro consejo: será mejor que, de ahora en adelante, te compres las tarjetas originales pequeñas.



Agarra simplemente la tarjeta de memoria con un alicate envuelto en un paño y extráela con movimientos suaves y sin presionar demasiado.

'Armageddon' en casa

Por Internet me he enterado de que Armageddon va a salir a la venta en vídeo dentro de poco. Ya la he visto en alquiler en los videoclubs, pero llevo un mes buscándolo en las tiendas para comprarlo y no lo encuentro. ¿Cuándo saldrá a la venta?
Charly, Barcelona

Hola, Charly:
Dependiendo del éxito de una película, pueden pasar varios meses desde que sale en alquiler hasta que se vende al público. Es difícil determinar el día o la semana en la que los vídeos saldrán al mercado. Como tú bien dices *Armageddon* está en los videoclubs desde el mes de enero. Pero, la última información que hemos recibido en la redacción de SCREENFUN es que la película saldrá a la venta a finales de junio. Así que estate muy atento por estas fechas, ¿vale?

¿Compatible hacia atrás?

El otro día leyendo un reportaje decían que la Playstation 2 es "totalmente compatible hacia atrás", pero no entiendo a qué se refieren con eso. ¿Podríais explicármelo?
Edgar, Pamplona

Hola, Edgar:
Por suerte para todos, esta enrevesada frase no trae malas noticias. "Totalmente compatible hacia atrás" quiere decir simplemente que en la nueva Playstation 2 podrás utilizar todos tus actuales juegos de Playstation: así podrás seguir disfrutando de todos tus juegos favoritos cuando te compres la nueva consola de Sony. Apreciarás algunas mejoras por el tipo de hardware que se utilizará, pero tampoco esperes grandes novedades en tus juegos.

Mejor que un Óscar: ¡puede que dentro de poco tengas una resplandeciente Lara dorada en tu estantería!

Ganadores de los sorteos

Queridos SCREENFUNEROS:
En primer lugar queremos daros las gracias por la avalancha de cartas recibidas en la redacción para participar en los diferentes sorteos. ¡Gracias por el apoyo!
A la hora del cierre de este número 2 de SCREENFUN, aún seguimos recibiendo vuestras cartas para participar en los sorteos del número 1. Por este motivo, y para que todos tengais las mismas oportunidades a la hora de participar, publicaremos los ganadores de los sorteos con dos números de SCREENFUN de diferencia. O sea que en el número 3 tendréis los nombres de los ganadores de nuestro primer SCREENFUN.
Pero ya sabeis: ¡lo importante es participar!

DE LA PÁGINA 74-75



SOLUCIONES

DEL NÚMERO 1/99

	H		R		L		A		F		A		T		X
S	A	C	A	R	A	S		P	O	S	T	R	E	S	
	R	O	B	A	R	A	M	O	S		A	A		E	U
M	D	L		S	A	L	A	D	O	S		L	E	A	L
	W	I	N	G		I	R	A		E	I	L		T	T
V	A	N		O	L	E	S		R	A	C	E	R		I
	R		N	S		R							R	O	M
P	E	D	I		S	A						V		B	A
		A	N	N	O								F	R	
T	A	R	J	E	T	A						F	I	A	R
	S	T	A	R		B							N		I
T	I	E	S	O		E						C	A	E	N
	M	L		N	L		T		G		W		L		O
D	I	O	S		I	E	R	N	O	S		A	F	E	A
	L		A	U	N		A		L		M	I	A	S	
F	A		I		K	A	Z	O	O	I	E		N	O	N
	R	A	M	A			A	R	S		S	U	T		A
T		B	U	N	N	Y		A	A	A		S	A	I	M
	A	S	T	E	R	I	X		S	U	Y	O	S		C
M	E	T	A	L	G	E	A	R		P	O		Y	Y	O

Solución del autodefinido de SCREENFUN nº 1 del 99. La palabra clave es METALGEAR.

SCREENFUN
CUESTIONARIO 2

Ahora que ya comienzan las vacaciones de verano, nada mejor que una Game Boy Color, para pasar los ratos libres ¡divirtiéndote a tope! Si quieres conseguirla, escribe a SCREENFUN, ref.: Cuestionario 2, apdo. 51.323 Madrid 28080 Madrid. ¡Suerte!

NOMBRE: ....

DIRECCIÓN: .... **Nº:** .... **PISO:** ....

CÓDIGO POSTAL: .... **TELÉFONO:** .... **EDAD:** ....

1. ¿Qué tipo de plataforma utilizas?

- PC ☐
- Sony Playstation ☐
- Nintendo 64 ☐
- Game Boy ☐
- Game Boy Color ☐
- Sega Saturn ☐
- Máquinas Recreativas ☐
- Otras... ☐

2. ¿Qué tipos de juegos prefieres?

- Lucha ☐
- Shoot'em up ☐
- Beat'em up ☐
- Puntería ☐
- Aventura en 3D ☐
- Plataformas ☐
- Rol ☐
- Estrategia ☐
- Simulación ☐
- Reflexión ☐
- Carreras ☐
- Otros...................... ☐

3. ¿Cuál es tu personaje favorito de los videojuegos?

.... Otros: ....

4. Las tres páginas que más me han gustado de este SCREENFUN han sido:

1ª.................................... 2ª.................................... 3ª....................................

5. Las tres páginas que menos me han gustado de este SCREENFUN han sido:

1ª.................................... 2ª.................................... 3ª....................................

6. ¿Te interesan las siguientes páginas?

- Hardware Sí ☐ No ☐ Por qué..
- Software Sí ☐ No ☐ Por qué..
- Online Sí ☐ No ☐ Por qué..
- Unas risas Sí ☐ No ☐ Por qué..

7. ¿Qué sorteo de SCREENFUN te ha gustado más?

....

8. ¿Qué echas en falta en este SCREENFUN?

....

9. ¿Qué regalos te gustaría que incluyéramos en SCREENFUN? (Elige sólo una opción)

Posters ☐ Megaposters ☐ Pegatinas ☐ Demos y juegos ☐ Otros: ....

10. ¿Qué revista/s de videojuegos o informática sueles comprar?

....

Qué es lo que más te gusta de ella/s ....

11. ¿Te interesa Internet? Sí ☐ No ☐ Por qué ....

¿Tienes acceso a Internet desde tu casa? Sí ☐ No ☐

¿Que es lo que más sueles buscar en Internet?..

12. ¿Cuántos juegos compras al mes?

Ninguno ☐ Uno ☐ De dos a cinco ☐ Más de cinco ☐

13. SCREENFUN es mensual: ¿por qué la comprarías?

Porque es muy completa ☐ Por el tema de portada ☐ Por el regalo ☐

ScreenFun ¡Sorteo!

¿Quién quiere un regalito bueno, bonito y... gratis? En SCREENFUN no nos gusta hablar y hablar de las cosas sin darte una oportunidad de que puedas hacerte con ellas ¡por la cara! Por la cara y por... la carta tan chula que nos vas a mandar diciéndonos que es lo que quieres y, ya de paso, nos cuentas cuáles son tus videojuegos favoritos, qué quieres que descubramos para ti y lo que te gustaría que incluyéramos para ser tu revista ideal.
Pues, hala, ya tienes algo que hacer: coge boli, ordena tus ideas y comunícate con nosotros.

SCREENFUN
apdo. de Correos 51.323
28080 Madrid

Pág. 33

1 Nintendo 64



¿Nintendo? ¿Playstation? No vamos a entrar en un debate ahora sobre cúal nos gusta más. Todo lo que suene a videojuegos nos entusiasma así que sorteamos una de cada y tú eliges. Mario, Luigi, Link, Donkey Kong... tu Nintendo da vida a un montón de personajes absolutamente entrañables.

Ref. Nintendo 64

Pág. 74

1 Sony Playstation



Y cómo iba a faltar... nuestra adorada Playstation. Probablemente ya la tengas; entonces, ¡dos mejor que una! Y si todavía no tienes ninguna, piénsatelo bien antes de escribirnos, porque cuando ella entre en tu vida, ¡habrá comenzado la revolución!

Ref. SCREENFUN Autodefinido 2

Pág. 77

1 Game Boy Color

Una Game Boy Color da sabor a la vida. Hay cosas que nunca deberías olvidarte en casa: una es la cabeza y la otra es la Game Boy Color, que puedes conseguir si nos escribes.

Ref. Cuestionario 2

Pág. 29

2 Bugs Bunny



¿Que hay de nuevo, viejo? Seguro que tu madre te dice a todas horas que tienes que comer zanahorias, pero para jugar a *Bugs Bunny: perdido en el tiempo*, no va a hacer falta que te lo digan más que una vez... Así que ya lo sabes: si quieres pasarte las horas muertas manejando al conejo más divertido de la historia, apúntate a este sorteo.

Ref. Bugs Bunny

Pág. 27

1 Volante Formula Charger

¿Y esa cara de velocidad? Te podrán decir lo que quieras, pero tus carreras nunca serán igual de emocionantes si no tienes en tus manos un fabuloso volante como el que sorteamos. Cambia de marcha, acelera y dale caña a tu motor.

Ref. Driver

Pág. 13

3 Figuras 'Star Wars'



¿Quieres llevar contigo a los personajes de *Star Wars: La Amenaza Fantasma* allá donde vayas? Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi y Darth Maul irán contigo allá donde vayas diciendo algunas frases de la película. ¡Que las figuritas Hasbro te acompañen!

Ref. Figuras Star Wars

Pág. 76

5 Tomb Raider II Platinum



Sois muchos los que nos habéis escrito pidiendonos la segunda entrega de *Tomb Raider:* pues aquí la tenéis. Probablemente, la mejor de la saga.

Ref. Tomb Raider II

Pág. 53

2 cargadores + 2 lotes de pilas recargables

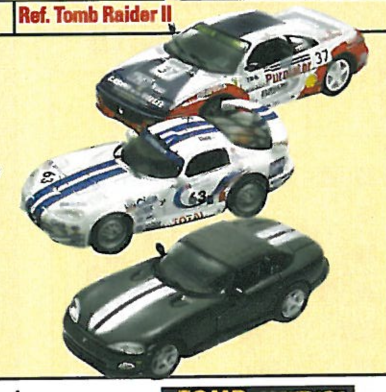


No veas cómo consume tu Game Boy, y eso por no hablar de tu Discman... ¡Y es que no ganas para pilas! Pues se acabó el problema: nosotros te regalamos uno de los mejores cargadores del mercado junto con un lote de acumuladores. Y olvídate de volver a comprar pilas.

Ref. Cargador

Pág. 35

5 coches a escala 1/18



Íbamos a sortear un coche de verdad, pero al final nos dijimos: ¡qué diablos, con lo cara que está la gasolina! Así que mejor sorteamos 5 reproducciones de coches a escala 1/18 y así puedes seguir ahorrando para comprarte más videojuegos. ¡Ah, y además no tendrás problemas de aparcamiento!

Ref. Coches 1/18



Pág. 15

Si quieres conseguir tu juego favorito totalmente gratis, mándanos una cartita a SCREENFUN indicándonos cúal es. Eso sí, tiene que estar incluido en la página 15. ¡Y no te olvides decirnos cuál es tu plataforma!

Ref. Éxitos 2

Pág. 68

5 Cómics Lara Croft



Lara en cómic, Lara en pantalla... Sea como sea, siempre da la talla. Esta chica nos encanta, no podemos evitarlo. ¡Incluso nos atreveríamos a decir que en el cómic está más explosiva todavía!

Ref. Cómics Lara



Fotos: Marita Reich